DESAIN MULTIMEDIA

2

Untuk

SMK/MAK Kelas XI

HALAMAN SAMPUL

Penulis : **NANIK SRI RAHAYU**

Editor Materi :

Editor Bahasa :

Ilustrasi Sampul :

Desain & Ilustrasi Buku : **PPPPTK BOE Malang**

Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Otomotif dan Elektronika:

Jl. Teluk Mandar, Arjosari Tromol Pos 5, Malang 65102, Telp. (0341) 491239, (0341) 495849, Fax. (0341) 491342, Surel: vedcmalang@vedcmalang.or.id, Laman: www.vedcmalang.com

DISKLAIMER (*DISCLAIMER*)

Penerbit tidak menjamin kebenaran dan keakuratan isi/informasi yang tertulis di dalam buku teks ini. Kebenaran dan keakuratan isi/informasi merupakan tanggung jawab dan wewenang dari penulis.

Penerbit tidak bertanggung jawab dan tidak melayani terhadap semua komentar apapun yang ada didalam buku teks ini. Setiap komentar yang tercantum untuk tujuan perbaikan isi adalah tanggung jawab dari masing-masing penulis.

Setiap kutipan yang ada di dalam buku teks akan dicantumkan sumbernya dan penerbit tidak bertanggung jawab terhadap isi dari kutipan tersebut. Kebenaran keakuratan isi kutipan tetap menjadi tanggung jawab dan hak diberikan pada penulis dan pemilik asli. Penulis bertanggung jawab penuh terhadap setiap perawatan (perbaikan) dalam menyusun informasi dan bahan dalam buku teks ini.

Penerbit tidak bertanggung jawab atas kerugian, kerusakan atau ketidaknyamanan yang disebabkan sebagai akibat dari ketidakjelasan, ketidaktepatan atau kesalahan didalam menyusun makna kalimat didalam buku teks ini.

Kewenangan Penerbit hanya sebatas memindahkan atau menerbitkan mempublikasi, mencetak, memegang dan memproses data sesuai dengan undang-undang yang berkaitan dengan perlindungan data.

Katalog Dalam Terbitan (KDT)
Desain Multimedia Edisi Pertama 2013
Kementerian Pendidikan & Kebudayaan
Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik & Tenaga Kependidikan, th. 2013: Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas tersusunnya buku teks ini, dengan harapan dapat digunakan sebagai buku teks untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bidang Studi Multimedia.

Penerapan kurikulum 2013 mengacu pada paradigma belajar kurikulum abad 21 menyebabkan terjadinya perubahan, yakni dari pengajaran (*teaching*) menjadi BELAJAR (*learning*), dari pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teachers-centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student-centered*), dari pembelajaran pasif (*pasive learning*) ke cara belajar peserta didik aktif (*active learning-CBSA*) atau *Student Active Learning-SAL*.

Buku teks ″Desain Multimedia″ ini disusun berdasarkan tuntutan paradigma pengajaran dan pembelajaran kurikulum 2013 diselaraskan berdasarkan pendekatan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar kurikulum abad 21, yaitu pendekatan model pembelajaran berbasis peningkatan keterampilan proses sains.

Penyajian buku teks untuk Mata Pelajaran ″Desain Multimedia″ ini disusun dengan tujuan agar supaya peserta didik dapat melakukan proses pencarian pengetahuan berkenaan dengan materi pelajaran melalui berbagai aktivitas proses sains sebagaimana dilakukan oleh para ilmuwan dalam melakukan eksperimen ilmiah (penerapan scientifik), dengan demikian peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep, dan nilai-nilai baru secara mandiri.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, dan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan menyampaikan terima kasih, sekaligus saran kritik demi kesempurnaan buku teks ini dan penghargaan kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam membantu terselesaikannya buku teks siswa untuk Mata Pelajaran “Desain Multimedia” kelas XI /Semester 2 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Jakarta, 12 Desember 2013

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

Prof. Dr. Mohammad Nuh, DEA

DAFTAR ISI

GLOSARIUM

Chroma, yaitu suatu hal yang menyatakan kekuatan atau kelemahan warna, daya pancar warna dan kemurnian warna.

CMYK, yaitu sebuah model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya yang umum dipergunakan dalam pencetakan berwarna.

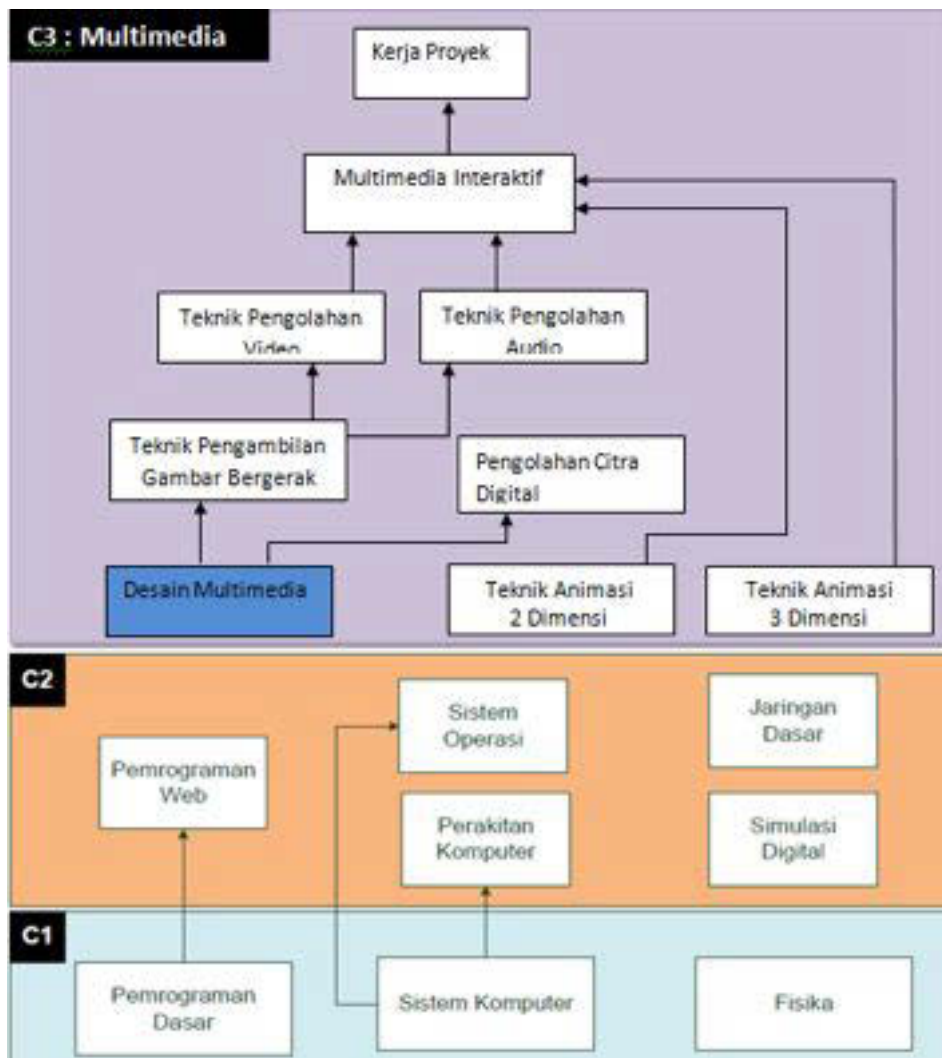
Perspektif, yaitu suatu teknik sistem matematika untuk membentuk suatu proyeksi bidang tiga dimensi ke dalam bidang dua dimensi , seperti kertas atau canvas.

Horison adalah garis cakrawala yang memiliki posisi tinggi mata kita sebagai penglihat.

Hue, merupakan nama-nama warna

Value, yaitu tingkatan atau urutan kecerahan suatu warna.

PETA KEDUDUKAN BAHAN AJAR

Peta kedudukan bahan ajar merupakan suatu diagram yang menjelaskan struktur mata pelajaran dan keterkaitan antar mata pelajaran dalam satu kelompok bidang studi keahlian. Gambar 1 menjelaskan peta kedudukan bahan ajar untuk program studi keahlian Multimedia. Kelompok C1 merupakan kelompok mata pelajaran wajib dasar bidang studi keahlian. C2 merupakan kelompok mata pelajaran wajib dasar program keahlian dan C3 merupakan kelompok mata pelajaran wajib paket keakhlian.

Gambar 1. Peta Kedudukan Bahan Ajar Kelompok C3 Mata Pelajaran Desain Multimedia

Sementara itu peta konsep mata pelajaran menjelaskan struktur urutan kegiatan belajar dan topik materi pelajaran. Gambar 2 dibawah ini menjelaskan peta konsep mata pelajaran sistem Desain Multimedia untuk kelas XI semester 2 .

- Desain Multimedia
  - Teori warna
    - Sistem warna
    - Psikologi warna
    - Klasifikasi warna
    - Komposisi warna
  - Elemen dan prinsip desain
    - Elemen desain
    - Prinsip desain
  - Tata letak
    - Format tata letak
    - Langkah penyusunan
  - Gambar bentuk
    - Teknik arsir
    - Teknik pointilis
    - Teknik Linear
    - Teknik dusel
    - Teknik aquarel
    - Teknik blok
  - Gambar perspektif
    - Satu titik hilang
    - Dua titik hilang
    - Tiga titik hilang

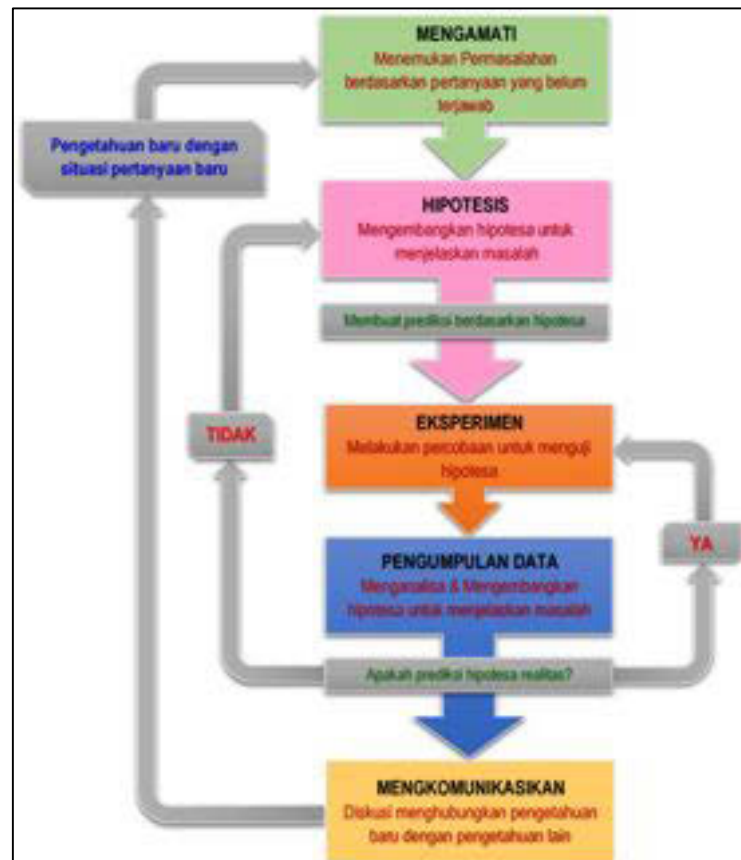
Gambar 2. Peta Konsep Mata Pelajaran Desain Multimedia Semester 2 Kelas X

BAB I PENDAHULUAN

A. Diskripsi.

Desain Multimedia adalah salah satu mata pelajaran paket Multimedia (MM) pada program keahlian Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran desain multimedia disampaikan di kelas XI semester satu dan semester dua, masing-masing 2 jam pelajaran.

Multimedia merupakan penggabungan teks, gambar, suara, video dan animasi untuk menyampaikan maksud tertentu. Dengan multimedia, penyampaian sebuah produk menjadi lebih menarik, apalagi jika dilengkapi dengan unsure interaktivitas didalamnya. Sebuah produk multimedia yang baik, pasti diawali dengan desain yang baik pula.

Pembelajaran desain multimedia ini menggunakan metode *pendekatan scientifik.* Dalam pendekatan ini praktikum atau *e*ksperimen berbasis sains merupakan bidang pendekatan ilmiah dengan tujuan dan aturan khusus, dimana tujuan utamanya adalah untuk memberikan bekal ketrampilan yang kuat dengan disertai landasan teori yang realistis mengenai fenomena yang akan kita amati. Ketika suatu permasalahan yang hendak diamati memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang tidak dapat terjawab, maka metode eksperimen ilmiah hendaknya dapat memberikan jawaban melalui proses yang logis. Proses-proses dalam pendekatan scientifik meliputi beberapa tahapan (gambar 3) yaitu: mengamati, hipotesis atau menanya, mengasosiasikan atau eksperimen, mengumpulkan atau analisa data dan mengkomunikasikan. Proses belajar pendekatan eksperimen pada hakekatnya merupakan proses berfikir ilmiah untuk membuktikan hipotesis dengan logika berfikir.

Gambar 3. Diagram Proses Metode Scientifik-Eksperimen Ilmiah

B. Prasyarat.

Untuk kelancaran pencapaian kompetensi dalam mata pelajaran desain multimedia ini dibutuhkan beberapa peryaratan baik pengetahuan maupun ketrampilan dasar. Persyaratan tersebut antara lain ialah: peserta didik mempunyai kompetensi dalam hal pemanfaatan teknologi informasi, seperti mengoperasikan hardware komputer dan mengoperasikan perangkat lunak aplikasi. Perangkat lunak aplikasi tersebut antar lain ialah pengolah data untuk menganalisis data hasil eksperimen, pengolah kata untuk membuat laporan dan aplikasi presentasi untuk mengkomunikasikan dan mempresentasikan hasil laporan.

C. Petunjuk Penggunaan.

Buku pedoman siswa ini disusun berdasarkan kurikulum 2013 yang mempunyai ciri khas penggunaan metode scientific. Buku ini terdiri dari dua bab yaitu bab satu pendahuluan dan bab dua pembelajaran. Dalam bab pendahuluan beberapa yang harus dipelajari peserta didik adalah diskripsi mata pelajaran yang berisi informasi umum, rasionalisasi dan penggunaan metode scientifik. Selanjutnya pengetahuan tentang persyaratan, tujuan yang diharapkan, kompetensi inti dan dasar yang akan dicapai serta test kemampuan awal.

Bab dua menuntun peserta didik untuk memahami deskripsi umum tentang topik yang akan dipelajari dan rincian kegiatan belajar sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai. Setiap kegiatan belajar terdiri dari tujuan dan uraian materi topik pembelajaran, tugas serta test formatif. Uraian pembelajaran berisi tentang diskripsi pemahaman topik materi untuk memenuhi kompetensi pengetahuan. Uraian pembelajaran juga menjelaskan deskripsi unjuk kerja atau langkah-langkah logis untuk memenuhi kompetensi skill.

Tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa tugas praktek, eksperimen atau pendalaman materi pembelajaran. Setiap tugas yang dilakukan melalui beberapa tahapan scientifik yaitu : 1) melakukan pengamatan setiap tahapan unjuk kerja 2) melakukan praktek sesuai dengan unjuk kerja 3) mengumpulkan data yang dihasilkan setiap tahapan 4) menganalisa hasil data menggunakan analisa diskriptif 5) mengasosiasikan beberapa pengetahuan dalam uraian materi pembelajaran untuk membentuk suatu kesimpulan 6) mengkomunikasikan hasil dengan membuat laporan portofolio. Laporan tersebut merupakan tagihan yang akan dijadikan sebagai salah satu referensi penilaaian.

D. Tujuan Akhir.

Setelah mempelajari uraian materi dalam bab pembelajaran dan kegiatan belajar diharapkan peserta didik dapat memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan materi:

- ✓ Gambar bentuk
- ✓ Gambar perspektif
- ✓ Warna
- ✓ Prinsip desain
- ✓ Tata letak

E. Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar

1. **Kompetensi Inti 1 :** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

   Kompetensi Dasar :

   1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya

   1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam

   1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

2. **Kompetensi Inti 2:** Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

   Kompetensi Dasar:

   2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

   2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.

3. **Kompetensi Inti 3:** Memahami,menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

   Kompetensi Dasar:

   3.1. Memahami gambar bentuk

3.2. Memahami gambar perspektif
3.3. Memahami teori warna
3.4. Memahami elemen desain
3.5. Memahami tata letak obyek geometris

4. **Kompetensi Inti 4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

   Kompetensi Dasar:

   4.1. Menyajikan hasil gambar bentuk
   4.2. Menyajikan hasil gambar perspektif
   4.3. Menyajikan hasil percobaan percampuran/kombinasi 2 warna, 3 warna sesuai perencanaan
   4.4. Menyajikan hasil percobaan penyusunan elemen-elemen desain dalam sebuah bidang
   4.5. Menyajikan hasil tata letak obyek geometris

F. Cek Kemampuan Awal

1. Apa yang dimaksud dengan gambar bentuk?
2. Sebut dan jelaskan empat macam teknik dalam pembuatan gambar bentuk!
3. Jelaskan macam-macam gambar perspektif !
4. Sebut dan jelaskan tiga macam klasifikasi warna !
5. Apa yang dimaksud dengan keseimbangan dalam prinsip pembuatan desain karya seni visual? Berikan contohnya !
6. Sebut dan jelaskan empat macam fotmat tata letak!

BAB II PEMBELAJARAN

A. Diskripsi

Desain multimedia merupakan mata pelajaran yang membahas pengetahuan dasar tentang multimedia, mulai dari pengertian hingga pembuatan desain untuk produk multimedia

Topik materi yang dipelajari dalam mata pelajaran ini antara lain adalah: gambar bentuk, gambar perspektif, teori warna, elemen dan prinsip desain serta layout

Topik gambar bentuk menjelaskan pengertian gambar bentuk serta macam-macam teknik yang digunakan untuk membuat gambar bentuk.

Topik teori warna menjelaskan bagaimana benda-benda dapat terlihat memiliki berbagai macam warna, jenis-jenis warna, psikologi warna dan komposisi warna.

Topik elemen desain menjelaskan elemen-elemen yang digunakan dalam membuat desain grafis, prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam membuat komposisi desain.

Topik layout menjelaskan bagaimana cara menyusun elemen-elemen desain dengan memperhatikan penggunaan dari desain yang dibuat.

B. Kegiatan Belajar

Kegiatan belajar menjelaskan tentang aktifitas pembelajaran yang dilakukan peserta didik, meliputi mempelajari uraian materi, mengamati berbagai contoh yang diberikan, mengerjakan test formatif dan tugas atau eksperimen dari proses mengamati sampai menyusun laporan.

1. Kegiatan Belajar 1 : Gambar Bentuk

a. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti kegiatan belajar 1 ini diharapkan peserta didik dapat :

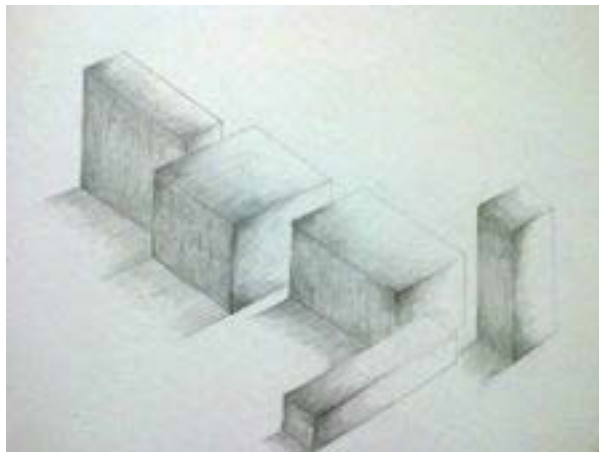
- ✓ Memahami macam-macam bentuk benda
- ✓ Memahami media untuk menggambar bentuk
- ✓ Memahami teknik menggambar bentuk
- ✓ Membuat gambar bentuk obyek dalam kehidupan sehari-hari

b. Uraian materi.

Menggambar bentuk adalah cara mengambar dengan meniru obyek dan mengutamakan kemiripan rupa. Semakin mendekati kemiripan rupa, berarti gambar bentuk yang dibuat semakin sempurna. Obyek gambar bentuk dapat berupa benda-benda mati, flora, fauna, manusia atau alam benda.

Menggambar bentuk atau alam benda berarti menggambar berdasarkan garis dan bentuk dasar geometris. Macam-macam bentuk :

- Bentuk Kubistis

  Bentuk kubistis adalah bentuk-bentuk yang menyerupai kubus atau benda yang bentuk dasarnya kubus. Contohnya : TV, meja, kursi, kulkas, lemari

Gambar 4. Bentuk kubistis

(http://kukuhard.wordpress.com/2011/11/16/menggambar-bentuk-ii/)

- Bentuk Silindris

  Bentuk silindris adalah benda yang bentuk dasarnya menyerupai silindris atau bulat. Contohnya : gelas, botol, bolam lampu, bola, kendi, teko, ember, guci, cangkir , kaleng dan piring

Gambar 5. Bentuk silindris
(http://7vmufc.blogspot.com/2012/01/mengenalkan-gambar-bentuk-pada-anak.html)

- Bentuk Bebas

  Bentuk bebas adalah benda yang bentuknya tidak beraturan atau yang tidak termasuk kubistis dan silindris. Contohnya : kain, buah-buahan, bunga, busana.

Gambar 6. Bentuk bebas

(http://bizisartstudio.wordpress.com/2011/12/07/menggambar/)

Dalam seni rupa yang dimaksud dengan media adalah bahan, alat dan tehnik yang digunakan untuk membuat karya seni rupa. Adapun media untuk menggambar bentuk adalah sebagai berikut :

a) Media Kering

Peralatan ini digunakan pada bidang gambar dengan media warna dalam keadaan kering. Praktik penggunaannya digoreskan langsung pada permukaan bidang gambar. Peralatan tersebut antara lain sebagai berikut .

- Pensil, merupakan alat tulis yang sangat penting untuk membuat sketsa gambar (obyek). Untuk merancang sebuah gambar bentuk dapat digunakan pensil keras (hard), misalnya HB. Coretan pensil HB tidak terlalu terang sehingga sangat cocok untuk merancang sketsa awal sebelum tahap penyempurnaan gambar (finishing). Tahap berikutnya

mengunakan pencil lunak (2B, 3B, 4B, 5B dan 6B). Pensil jenis B ini memiliki sifat lunak dan hasilnya pekat sehingga cocok untuk tehnik blok, arsir atau dussel.

- Krayon, memiliki sifat padat dan lunak sehingga cocok untuk membuat gambar blok dan gradasi (kesan semburan warna).
- Spidol, terdiri atas beragam pilihan warna. Sesuai untuk menggambar dengan teknik arsir atau blok.
- Konte, merupakan sejenis pensil dari bahan lunak berwarna hitam pekat, sering untuk membuat gambar gradasi atau benda-benda bertekstur halus.
- Drawing pen, alat menggambar yang sering digunakan untuk teknik arsir dan blok

b) Media Basah

Peralatan ini digunakan pada bidang gambar dengan media warna dalam keadaan basah. Bahan warnanya tersimpan dalam bentuk tube, botol, atau kaleng. Peralatan tersebut antara lain sebagai berikut :

- Cat air, dapat digunakan menggambar dengan campuran atau tanpa air
- Cat poster (cat plakat), memiliki kemiripan dengan cat air, tetapi lebih padat dan lebih pekat sehingga sangat cocok untuk teknik blok.
- Tinta bak, biasa juga dinamakan tinta Cina, terbuat dari bahan cair pekat. Sangat cocok untuk menggambar teknik blok atau siluet.
- Cat minyak (acrylic), untuk menggambar dengan menggunakan bidang gambar berupa kain.
- Ecolin, terbuat dari bahan cair dengan berbagai warna. Sangat cocok untuk teknik blok, arsir, atau gradasi warna.

Prinsip-prinsip seni rupa yang perlu diperhatikan dalam menggambar bentuk adalah sebagai berikut :

a) Perspektif

Perspektif merupakan prinsip atau kaidah yang penting dalam menggambar bentuk. Gambar yang hendaknya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, yaitu gambar yang dekat kelihatan besar dan sebaliknya. Gambar dengan hukum perspektif berarti menggambar dengan pandangan satu arah atau dua titik lenyap.

b) Proporsi

Yang diamaksud dengan prinsip proporsi dalam menggambar bentuk adalah kesebandingan, keseimbangan, atau kesesuaian bentuk dan ukuran suatu benda antara bagian yang satu dengan yang lain. Dengan menggunakan proporsi yang tepat, maka gambar benda yang dihasilkan akan tampak wajar. Jika gambar yang dibuat tidak sesuai dengan proporsi maka akan terkesan janggal.

c) Komposisi

Komposisi dalam menggambar bentuk dapat di artikan sebagai suatu susunan atau letak obyek gambar. Penyatuan komposisi obyek gambar akan lebih memperindah dan lebih menampakkan maksud gambar itu sendiri.

d) Gelap-terang (Half-Tone)

Benda akan terlihat oleh mata kita bila terkena cahaya. Bagian benda yang terkena cahaya akantampak terang, sedang bagian benda yang tidak kena cahaya akan tampak gelap.

e) Bayang-bayang (shadow)

Dalam menggambar bentuk, peranan bayang - bayang akan sangat menentukan untuk terciptanya kesan tiga dimensi. Meskipun agak samar-samar, bayang-bayang harus ada. Dimana bayang-bayang itu sendiri dapat di bedakan menjadi tiga bagian yaitu: bayangan karena sinar (bayang-bayang awak), yang berarti bayangan yang ada pada benda tersebut. Bayangan benda karena sinar yang mengenai benda lain (bayang-bayang langkah) dan bayangan benda pada permukaan yang licin (bayang-bayang sendiri).

Teknik menggambar bentuk ada enam, yaitu linear, blok, arsir, dusel, pointilis dan aquarel

- Linear merupakan cara menggambar obyek gambar dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan, baik garis lurus atau garis lengkung
- Blok merupakan cara menggambar dengan menutup obyek gambar satu warna, sehingga tampak bentuk globalnya (siluet)
- Arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap terang obyek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi.

- Dusel merupakan cara menggambar yang penentuan gelap terang obyek gambar menggunakan pensil gambar yang digoreskan dalam posisi miring (rebah)
- Pointilis merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek gambar menggunakan pensil atau pena gambar dengan dititik-titikkan.Teknik penggambaran pointilis dilakukan dengan membuat titik-titik sebanyak mungkin sehingga menampilkan sebuah bentuk yang diinginkan
- Aquarel merupakan cara menggambar dengan menggunakan cat air dengan sapuan warna yang tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.

Dalam menggambar bentuk ada dua pendekatan yang dapat digunakan yaitu: pendekatan dengan model dan pendekatan tanpa model.

1) Pendekatan dengan model

   Yang dimaksud dengan model adalah benda atau objek yang akan digambar, misalnya: kendi, gelas, buah-buahan, kursi, keramik dan sebagainya.

   Menggambar dengan pendekatan model maksudnya, dalam kegiatan menggambar harus ada model atau benda sesungguhnya. Dengan adanya model, penggambar lebih banyak memperoleh kemudahan antara lain:

   - ✓ objek gambar lebih jelas
   - ✓ tidak perlu mencari-cari objek gambar
   - ✓ penggambar dapat mengontrol gambar dan model sesering mungkin
   - ✓ ketepatan sudut gambar lebih terjamin

2) Pendekatan tanpa model

   Pendekatan ini bertolak belakang dari pendekatan dengan model. Menggambar bentuk tanpa model banyak kekurangannya, terutama bagi siswa yang masih belajar menggambar. Bagi yang belum mahir, model digunakan untuk menghasilkan gambar yang baik, sebab tutntutan keberhasilan dalam menggambar bentuk adalah ketepatan gambar dengan objek yang digambar.

Adapun langkah-langkah dalam menggambar bentuk dengan pendekatan model adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan

Pengamatan adalah kegiatan untuk mengenali objek yang akan digambar. Benda atau objek hendaknya diamati seksama dan berulang-ulang. Ada baiknya kegiatan pengamatan dilakukan dengan bingkai (frame).

2. Sketsa

   Pindahkan hasil pengamatan diatas bidang gambar dengan cara mensketsa objek gambar satu per satu secara tipis.

3. Menentukan gelap terang

   Berilah tanda batas yang tipis antara bagian benda yang terang dan gelap dengan memperhatikan arah cahaya.

4. Menentukan teknik

   Penggunaan teknik tergantung pada alat dan bahan yang akan kita gunakan. Bila akan menggunakan pensil gambar atau pensil berwarna, teknik arsir atau dusel lebih tepat. Sedangkan bila menggunakan bahan cat air, teknik yang tepat adalah aquarel.

   Gunakan warna muda terlebih dahulu baru kemudian warna tua. Hindarkan pemakaian cat air warna putih atau pensil warna putih. Biarkan warna kertas gambar sebagai mana aslinya. Dan bila menghendaki warna gelap, tidak harus menggunakan warna hitam.

5. Sentuhan akhir

   Yang dimaksud sentuhan akhir adalah memberikan penekanan pada karya gambar bentuk, dengan tujuan yang bersifat memantapkan goresan sehingga gambar tersebut mempunyai greget atau warna.

c. Rangkuman

Menggambar bentuk adalah cara mengambar dengan meniru obyek dan mengutamakan kemiripan rupa. Obyek gambar bentuk dapat berupa benda-benda mati, flora, fauna, manusia atau alam benda. Terdapat tiga macam bentuk benda, yaitu kubistis, silindris dan bentuk bebas. Media yang digunakan untuk menggambar bentuk dapat berupa media kering ataupun media basah. Terdapat beberapa teknik dalam membuat gambar bantuk, yaitu linear, blok, arsir, dusel, pointilis dan aquarel

d. Tugas

1) Lakukan pengamatan terhadap benda-benda yang ada dilingkungan sekolah. Kelompokkan benda-benda tersebut sesuai dengan bentuknya (kubistis, silindris, bebas)
2) Buatlah satu gambar bentuk dari masing-masing kelompok benda tersebut

e. Test Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

1. Jelaskan macam-macam bentuk benda!
2. Sebutkan masing-masing tiga buah media kering dan media basah yang digunakan untuk menggambar bentuk!
3. Sebut dan jelaskan tiga macam teknik untuk membuat gambar bentuk!

f. Lembar Jawaban Test Formatif (LJ)

LJ- 01 : Macam-macam bentuk benda

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

....

a. **Lembar Kerja Peserta Didik.**

2. Kegiatan belajar 2 : Gambar Bentuk : Teknik Linear

a. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti kegiatan belajar 2 ini diharapkan peserta didik dapat:

- ✓ Memahami penggunaan teknik linear untuk membuat gambar bentuk
- ✓ Membuat gambar bentuk obyek dalam kehidupan sehari-hari menggunakan teknik linear

b. Uraian materi.

Gambar bentuk merupakan gagasan bentuk yang diwujudkan diatas bidang gambar melalui kemahiran tangan dengan media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang dibuat dengan memperhatikan ketepatan bentuk dan perspektif, proporsi serta komposisi sehingga menghasilkan karya yang indah.

Teknik linear dalam membuat gambar bentuk merupakan cara menggambar objek dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan.

Gambar 7. Gambar bentuk menggunakan teknik linear
(http://sen1budaya.blogspot.com/2013/08/menggambar-bentuk.html)

c. Rangkuman

Teknik linear merupakan cara menggambar objek dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan

d. Tugas

Amatilah berbagai benda dan alam sekitar anda. Pilihlah bentuk yang ingin digambar. Tentukan bahan dan alat yang akan anda pergunakan. Buatlah sketsanya dahulu. Sempurnakanlah gambar sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan. Selanjutnya gambar dengan kertas A3 dengan tehnik linear

e. Test Formatif.

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

1. Apa yang dimaksud teknik linear dalam pembuatan gambar bentuk?

f. Lembar Jawaban Test Formatif (LJ).

LJ- 01 : Pengertian teknik linear.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

g. Lembar Kerja Peserta Didik.

3. Kegiatan belajar 3 : Gambar Bentuk : Teknik Blok

a. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti kegiatan belajar 3 ini diharapkan peserta didik dapat:

- ✓ Memahami penggunaan teknik blok untuk membuat gambar bentuk
- ✓ Membuat gambar bentuk obyek dalam kehidupan sehari-hari menggunakan teknik blok

b. Uraian materi.

Gambar bentuk merupakan gagasan bentuk yang diwujudkan diatas bidang gambar melalui kemahiran tangan dengan media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang dibuat dengan memperhatikan ketepatan bentuk dan perspektif, proporsi serta komposisi sehingga menghasilkan karya yang indah.

Teknik blok dalam membuat gambar bentuk merupakan cara menggambar obyek dengan memenuhi warna ke benda yang dijadikan model.

Gambar 8. Gambar bentuk menggunakan teknik blok
(http://sen1budaya.blogspot.com/2013/08/menggambar-bentuk.html)

c. Rangkuman

Teknik blok dalam membuat gambar bentuk merupakan cara menggambar obyek dengan memenuhi warna ke benda yang dijadikan model.

d. Tugas

Amatilah berbagai benda dan alam sekitar anda. Pilihlah bentuk yang ingin digambar. Tentukan bahan dan alat yang akan anda pergunakan. Buatlah sketsanya dahulu. Sempurnakanlah gambar sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan. Selanjutnya gambar dengan kertas A3 dengan tehnik blok

e. Test Formatif.

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

i. Apa yang dimaksud teknik blok dalam pembuatan gambar bentuk?

f. Lembar Jawaban Test Formatif (LJ)

LJ- 01 : Pengertian teknik blok.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

………………………………………………………………………………………………

g. **Lembar Kerja Peserta Didik.**

4. Kegiatan belajar 4 : Gambar Bentuk : Teknik Arsir

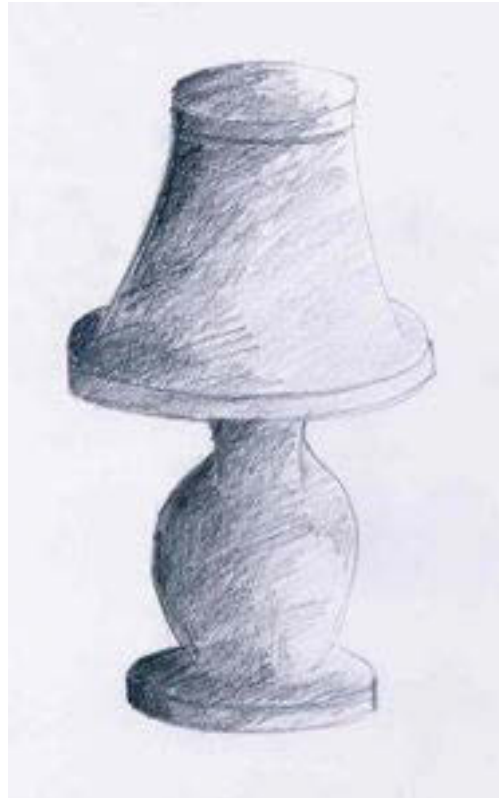
a. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti kegiatan belajar 4 ini diharapkan peserta didik dapat:

- ✓ Memahami penggunaan teknik arsir untuk membuat gambar bentuk
- ✓ Membuat gambar bentuk obyek dalam kehidupan sehari-hari menggunakan teknik arsir

b. Uraian materi.

Gambar bentuk merupakan gagasan bentuk yang diwujudkan diatas bidang gambar melalui kemahiran tangan dengan media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang dibuat dengan memperhatikan ketepatan bentuk dan perspektif, proporsi serta komposisi sehingga menghasilkan karya yang indah.

Teknik arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap terang obyek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi.

Gambar 9. Gambar bentuk menggunakan teknik arsir
(http://sen1budaya.blogspot.com/2013/08/menggambar-bentuk.html)

c. Rangkuman

Teknik arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap terang obyek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi

d. Tugas

Amatilah berbagai benda dan alam sekitar anda. Pilihlah bentuk yang ingin digambar. Tentukan bahan dan alat yang akan anda pergunakan. Buatlah sketsanya dahulu. Sempurnakanlah gambar sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan. Selanjutnya gambar dengan kertas A3 dengan tehnik arsir

e. Test Formatif.

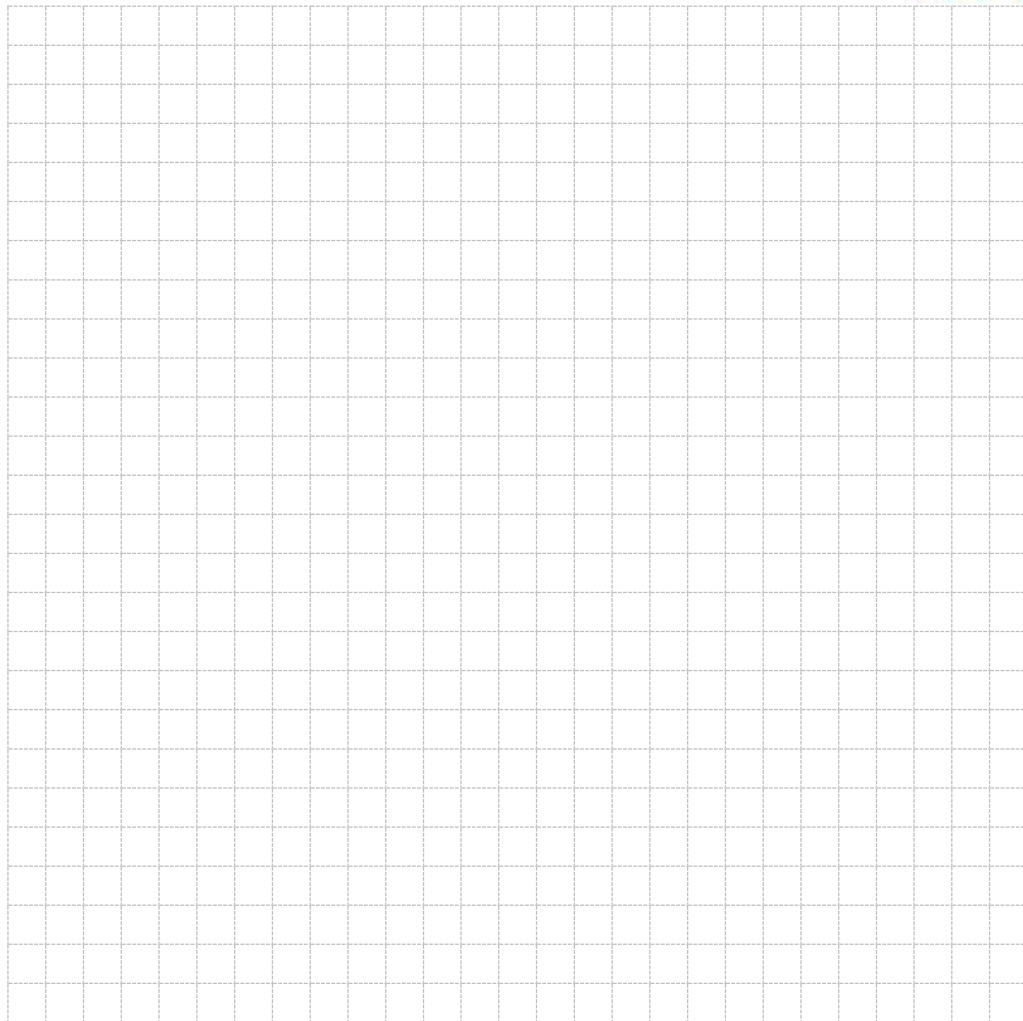
Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

1. Apa yang dimaksud teknik arsir dalam pembuatan gambar bentuk?

f. Lembar Jawaban Test Formatif (LJ).

LJ- 01 : Pengertian teknik arsir.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

g. Lembar Kerja Peserta Didik.

5. Kegiatan belajar 5 : Gambar Bentuk : Teknik Dusel

a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 5 ini siswa diharapkan dapat :

- ✓ Memahami penggunaan teknik dusel untuk membuat gambar bentuk
- ✓ Membuat gambar bentuk obyek dalam kehidupan sehari-hari menggunakan teknik dusel

b. Uraian Materi

Gambar bentuk merupakan gagasan bentuk yang diwujudkan diatas bidang gambar melalui kemahiran tangan dengan media titik, garis, bidang, bentuk,

warna, tekstur, dan gelap terang yang dibuat dengan memperhatikan ketepatan bentuk dan perspektif, proporsi serta komposisi sehingga menghasilkan karya yang indah.

Teknik dusel merupakan cara menggambar yang penentuan gelap terang obyek gambar menggunakan pensil gambar yang digoreskan dalam posisi miring (rebah)

Gaambar 10. Gambar bentuk menggunakan teknik dusel
(http://www.slideshare.net/koentjoro83/gambar-bentuk)

c. Rangkuman

Teknik dusel merupakan cara menggambar yang penentuan gelap terang obyek gambar menggunakan pensil gambar yang digoreskan dalam posisi miring (rebah)

d. Tugas

Amatilah berbagai benda dan alam sekitar anda. Pilihlah bentuk yang ingin digambar. Tentukan bahan dan alat yang akan anda pergunakan. Buatlah sketsanya dahulu. Sempurnakanlah gambar sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan. Selanjutnya gambar dengan kertas A3 dengan tehnik dusel

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

Apa yang dimaksud teknik dusel dalam pembuatan gambar bentuk?

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Pengertian teknik dusel.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

g. Lembar Kerja Peserta Didik.

6. Kegiatan belajar 6 : Gambar Bentuk : Teknik Pointilis

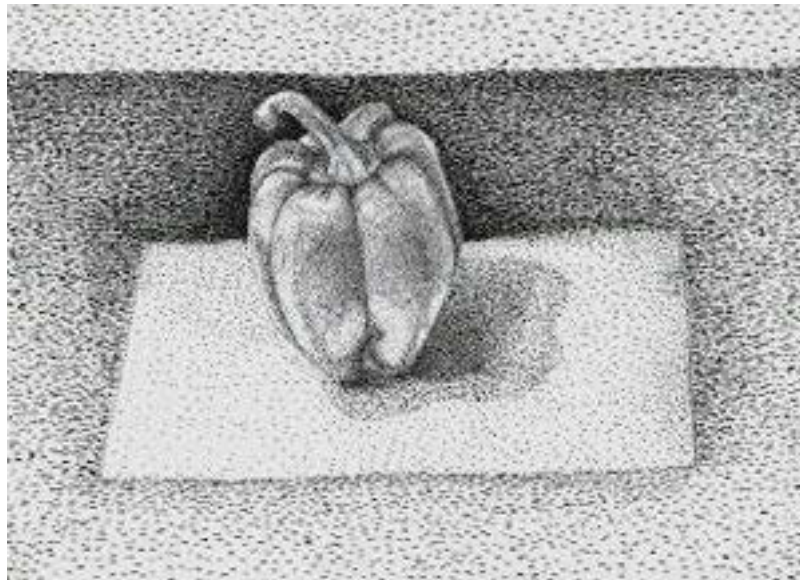
a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 6 ini siswa diharapkan dapat :

- ✓ Memahami penggunaan teknik pointilis untuk membuat gambar bentuk
- ✓ Membuat gambar bentuk obyek dalam kehidupan sehari-hari menggunakan teknik pointilis

b. Uraian Materi

Gambar bentuk merupakan gagasan bentuk yang diwujudkan diatas bidang gambar melalui kemahiran tangan dengan media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang dibuat dengan memperhatikan ketepatan bentuk dan perspektif, proporsi serta komposisi sehingga menghasilkan karya yang indah.

Teknik Pointilis merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek gambar menggunakan pensil atau pena gambar dengan dititik-titikkan.Teknik penggambaran pointilis dilakukan dengan membuat titik-titik sebanyak mungkin sehingga menampilkan sebuah bentuk yang diinginkan

Gambar 11. Gambar bentuk menggunakan teknik pointilis
(http://sen1budaya.blogspot.com/2013/08/menggambar-bentuk.html)

c. Rangkuman

Teknik Pointilis merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek gambar menggunakan pensil atau pena gambar dengan dititik-titikkan.Teknik penggambaran pointilis dilakukan dengan membuat titik-titik sebanyak mungkin sehingga menampilkan sebuah bentuk yang diinginkan

d. Tugas

Amatilah berbagai benda dan alam sekitar anda. Pilihlah bentuk yang ingin digambar. Tentukan bahan dan alat yang akan anda pergunakan. Buatlah sketsanya dahulu.

Sempurnakanlah gambar sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan. Selanjutnya gambar dengan kertas A3 dengan tehnik pointilis

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

Apa yang dimaksud teknik pointilis dalam pembuatan gambar bentuk?

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Pengertian teknik pointilis

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

g. Lembar Kerja Peserta Didik.

7. Kegiatan belajar 7 : Gambar Bentuk : Teknik Aquarel

a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 7 ini siswa diharapkan dapat :

- ✓ Memahami penggunaan teknik aquarel untuk membuat gambar bentuk

- ✓ Membuat gambar bentuk obyek dalam kehidupan sehari-hari menggunakan teknik aquarel

b. Uraian Materi

Gambar bentuk merupakan gagasan bentuk yang diwujudkan diatas bidang gambar melalui kemahiran tangan dengan media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang dibuat dengan memperhatikan ketepatan bentuk dan perspektif, proporsi serta komposisi sehingga menghasilkan karya yang indah.

Teknik aquarel merupakan cara menggambar dengan menggunakan cat air dengan sapuan warna yang tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.

Gambar 12. Gambar bentuk menggunakan teknik aquarel
(http://adheliadjnr.blogspot.com/2012/09/seni-budaya-gambar-bentuk.html)

c. Rangkuman

Teknik aquarel merupakan cara menggambar dengan menggunakan cat air dengan sapuan warna yang tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.

d. Tugas

Amatilah berbagai benda dan alam sekitar anda. Pilihlah bentuk yang ingin digambar. Tentukan bahan dan alat yang akan anda pergunakan. Buatlah sketsanya dahulu.

Sempurnakanlah gambar sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan. Selanjutnya gambar dengan kertas A3 dengan tehnik aquarel

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

Apa yang dimaksud teknik aquarel dalam pembuatan gambar bentuk?

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Pengertian tenik aquarel.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

g. Lembar Kerja Peserta Didik.

8. Kegiatan belajar 8 : Gambar Perspektif Satu Titik Hilang

a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 8 ini siswa diharapkan dapat :

- ✓ Memahami gambar perspektif

- ✓ Memahami sudut pandang dalam pembuatan gambar perspektif
- ✓ Memahami prinsip pembuatan gambar perspektif satu titik hilang
- ✓ Membuat gambar perspektif satu titik hilang

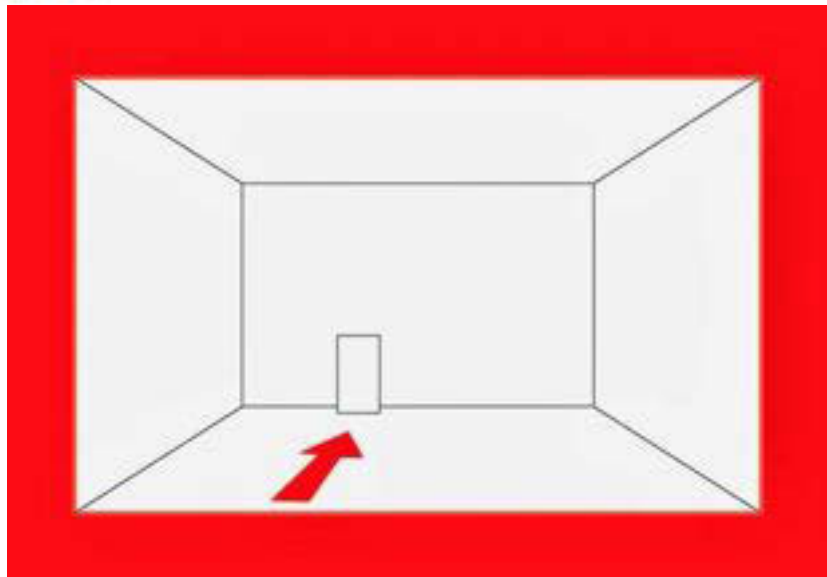
b. Uraian Materi

Dalam penglihatan kita sehari-hari, benda-benda yang letaknya lebih dekat dengan mata terlihat lebih besar dan benda benda yang terletak lebih jauh dengan mata terlihat lebih kecil. Semakin jauh letak benda dari mata kita, benda itu akan terlihat semakin kecil hingga akhirnya hanya tampak sebagai titik saja. Demikian juga dua benda atau lebih yang letaknya sejajar dan membujur menjauhi kita, semakin jauh dari mata, keduanya akan terlihat semakin berdekatan hingga akhirnya saling berimpit dan akan menjadi satu titik.

Perspektif berasal dari bahasa italia *prospettiva* yang berarti gambar pandangan atau sudut pandangan. Menurut Leonardo da Vinci, perspektif adalah sesuatu yang alami yang terbentuk dari relief datar menjadi suatu relief bidang atau ruang. Perspektif adalah suatu teknik sistem matematika untuk membentuk suatu proyeksi bidang tiga dimensi ke dalam bidang dua dimensi , seperti kertas atau canvas. Hal ini dapat membentuk kemungkinan untuk mengambar sebuah obyek atau benda dalam suatu ruang secara nyata diatas bidang datar atau dapat membentuk suatu gambar geometri sehingga tampak di gambarkan atas, bawah, samping dan depan pada obyek tersebut.

Peraturan-peraturan perspektif yang berbeda-beda pada dasarnya semua mengikuti keadaan alam. Hal ini karena mata manusia sudah terbiasa melihat benda-benda sekeliling dalam bentuk perspektif. Maka orang akan lebih cepat menangkap maksud sebuah gambar perspektif daripada proyeksi orthogonal.

Mata manusia hanya mampu melihat keadaan sekeliling dengan sudut pandang tertentu yang relatif terbatas. Kemampuan manusia memandang ini tidak dapat dipaksakan untuk melihat (memandang) objek sekeliling dengan sudut pandang yang lebih besar.

Dalam menggambar perspektif, pengamatan obyek berasal dari satu titik pandang. Yaitu titik tempat pengamat berdiri memandang objek. Sudut dipersempit secara relatif, dan dengan cara ini garis-garis lurus akan tetap lurus dan menghasilkan gambar perspektif yang tidak terdistorsi, seperti contoh gambar dibawah ini

Warna merah pada gambar diatas adalah posisi pengamat yang memandang sebuah obyek kotak didepannya dan pandangan terhadap ruang didepannya menyempit.

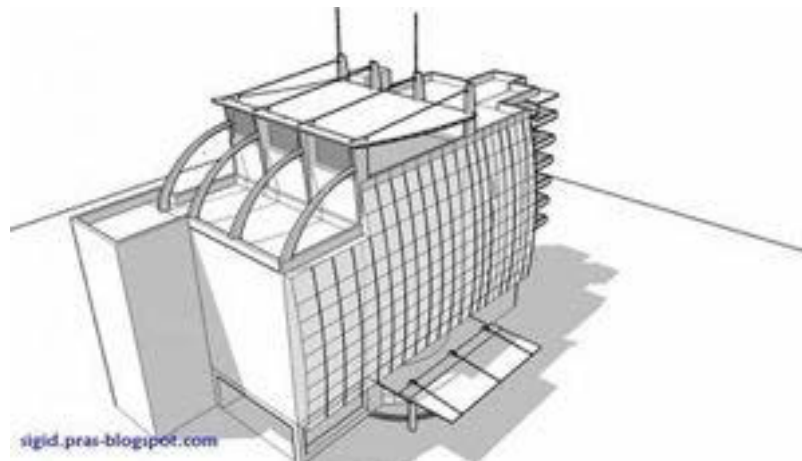
Ada 3 hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan perspektif ketika ingin menggambar yaitu : horizon, titik lenyap dan garis vertikal.

- ✓ Horizon adalah garis cakrawala yang memiliki posisi tinggi mata kita sebagai penglihat.
- ✓ Titik lenyap merupakan titik dimana garis-garis pada objek yang kita lihat akan bertemu.
- ✓ Garis vertikal, akan menjadi pembanding untuk menentukan ketinggian dari objek yang berada dekat dengan mata dan yang jauh dari mata kita.

Sudut pandang adalah dari posisi mana kita waktu melihat suatu benda atau pandangan di lingkungan sekitar. Sudut pandang tersebut dapat dibagi menjadi beberapa posisi, seperti:

- ✓ Perspektif mata manusia, adalah kondisi saat garis horizon berada sejajar dengan mata pengamat, atau obyek dilihat dari depan. Berfungsi untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya

Gambar 13. Perspektif mata manusia
(http://www.ar.itb.ac.id/pl1201/wp-content/uploads/2012/02/PL1201_Kuliah4a_Perspektif1TH.pdf)

✓ Perspektif mata burung, garis horizon berada diatas mata pengamat, atau obyek dilihat dari atas. Berfungsi untuk menggambarkan bentuk ruang.

Gambar 14. Perspektif mata burung
(http://sigid-pras.blogspot.com/2011/03/desain-convention-hotel-di-semarang.html)

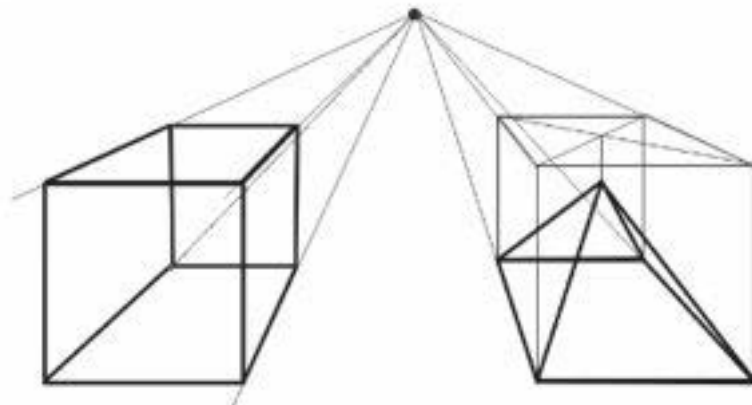
- ✓ Perspektif mata cacing, garis horizon berada dibawah mata pengamat, atau obyek dilihat dari bawah. Berfungsi untuk menggambarkan kesan dramatis.

Gambar 15. Perspektif mata cacing (http://www.ar.itb.ac.id/pl1201/wp-content/uploads/2012/02/PL1201_Kuliah4a_Perspektif1TH.pdf)

Dalam membuat gambar perspektif, ada beberapa istilah yang biasa digunakan, yaitu :

- ✓ EL (Eye level) : ketinggian mata
- ✓ GL (ground line) : garis tanah
- ✓ HL (horizon line) : garis horison
- ✓ PP (Picture plane) : bidang gambar
- ✓ SP (Station point) : Titik pandang
- ✓ VML (Vertical measuring line) : garis ukur vertikal
- ✓ VMP (vertical measuring point) : titik ukur vertikal
- ✓ VP (vanishing point) : titik hilang. VP terdiri atas beberapa teknik, yaitu:
  - Teknik 1 titik hilang, biasanya digunakan untuk melihat obyek dari pandangan depan.
  - Teknik 2 titik hilang, biasa digunakan untuk melihat suatu sudut ruangan/suasana ataupun obyek.

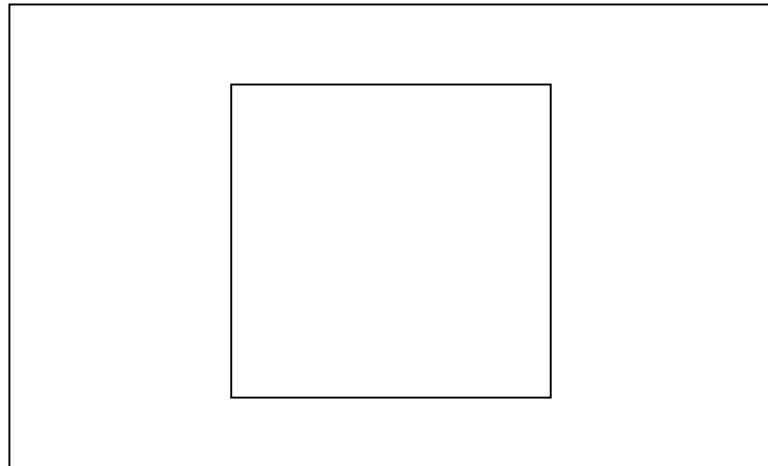
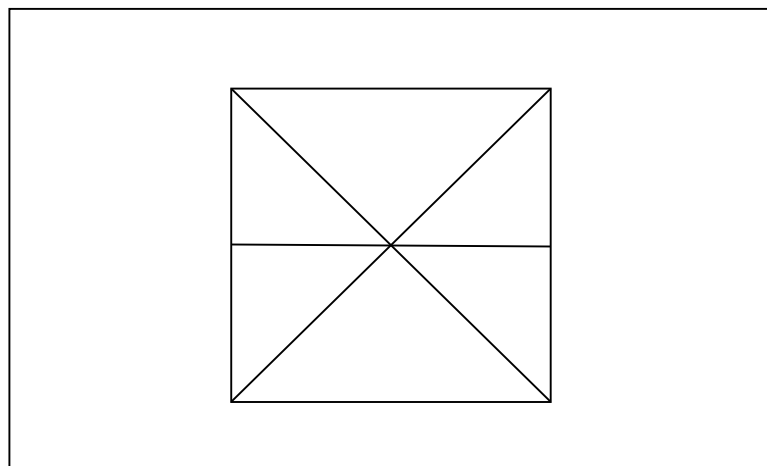
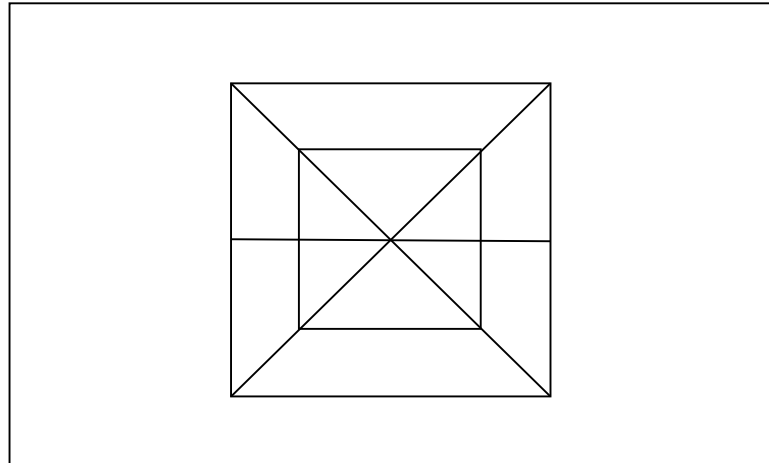
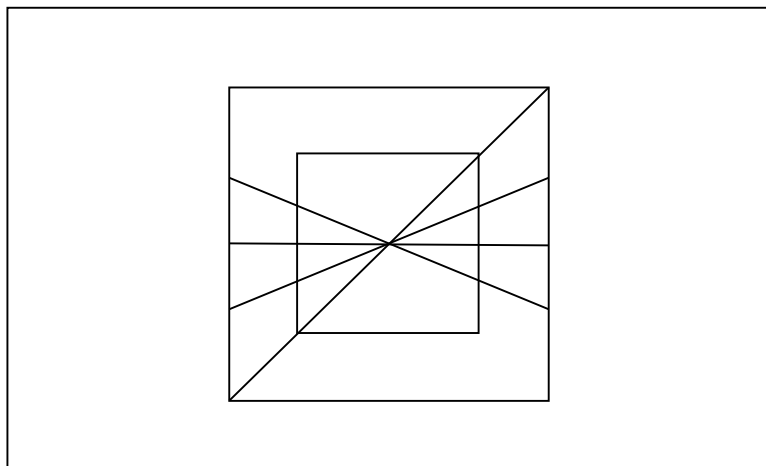
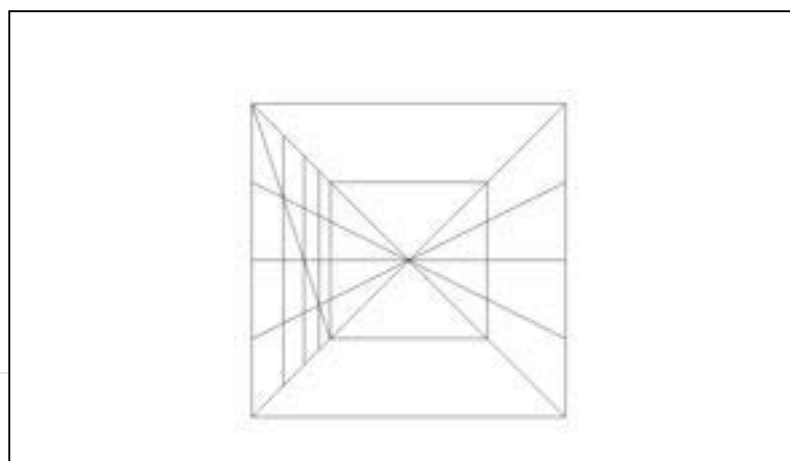
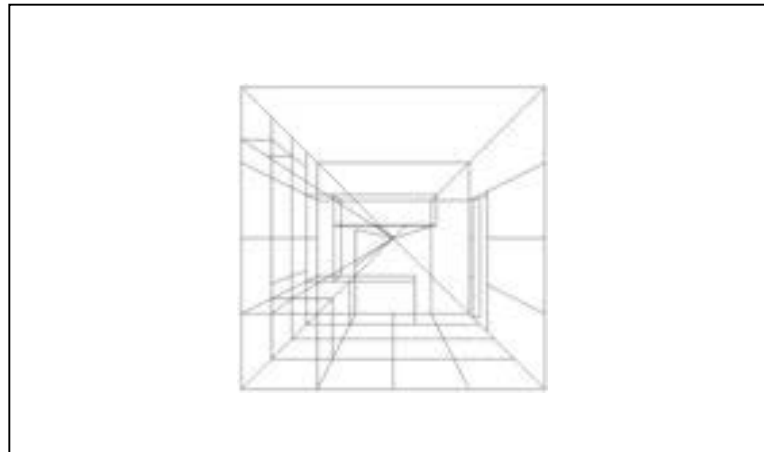
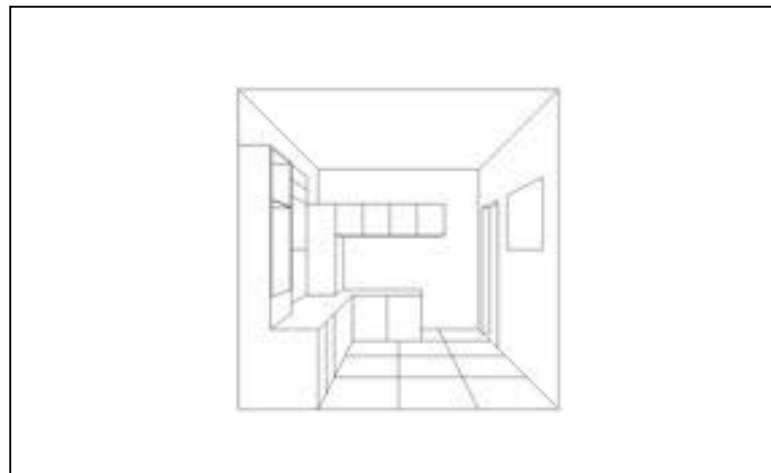
- Teknik 3 titik hilang, digunakan untuk posisi objek yang mempunyai pandangan lebih tinggi secara ekstrim atau lebih rendah dari pandangan pengamat.

Perspektif 1 titik hilang berarti gambar prespektif yang terjadi saat sebuah objek dilihat dengan garis pusat pandangan tegak lurus terhadap salah satu permukaannya. Sistem perespektif ini digunakan untuk menggambar obyek (benda) yang terletak relatif dekat dengan mata. Karena letak obyek yang cukup dekat, akibatnya mata memiliki sudut pandang yang sempit, sehingga garis-garis batas benda akan menuju satu titik lenyap saja, kecuali bila sejajar dengan horizon dan tegak lurus terhadapnya. Gambar yang demikian sering disebut dengan *paralel perspective* sebab banyak menggunakan garis-garis bantu yang sejajar horizon dan vertikal. Penerapan gambar ini banyak digunakan pada gambar rancang bangun (desain) interior.

Pada prinsipnya, dalam membuat gambar perspektif satu titik hilang mengikuti pedoman berikut.

- ✓ Garis Horisontal terlihat datar dan lurus
- ✓ Titik lenyap berada pada garis horisontal
- ✓ Benda yang terlihat bagian depannya tidak mengalami perubahan bentuk, maksudnya jika persegi tetap keempat sudutnya sebesar 90 derajat. Bagian benda selain bagian depan (samping, atas, dan bawah) meskipun kenyataannya lurus akan terlihat miring mengikuti dan mengarah pada garis horisontal
- ✓ Benda yang terletak di atas garis horisontal terlihat bagian bawahnya begitu sebaliknya jika benda terletak pada bawah garis horisontal

- ✓ Jika benda tersebut bersudut maka cara menggambarnya menentukan sudut-sudutnya yang nanti bisa ditarik kearah titik lenyap, dan jika benda tersebut tidak mempunyai sudut (sisinya lengkung) maka yang ditentukan adalah titik terluar (garis singgung)

Berikut ini langkah-langkah untuk membuat gambar perspektif satu titik hilang

1) Gambar segi empat sama sisi

2) Bagilah segiempat tersebut dengan garis diagonal. Gambarkan sebuah garis horizontal memotong di tengah kotak, ini adalah garis horizon, tingginya kira-kira setinggi mata manusia. Letakkan sebuah titik hilang pada garis horizon disebelah kiri, kanan atau tengah-tengah.

3) Gambarkan garis-garis perspektif dari titik hilang melewati sudut-sudut pada segi empat tersebut, membentuk lantai, dinding dan langit-langit. Sekarang perkirakan kedalaman ruangan tersebut; buat agar terlihat seperti segi empat sama sisi.

4) Gunakan garis diagonal untuk membagi kotak yang kedua, yang sekarang menjadi dinding belakang.

5) Gunakan diagonal untuk membagi ukuran pada dinding samping, lantai dan langit-langit. Pada dinding samping, garis vertikal diletakkan pada perpotongan garis diagonal dengan garis perspektif yang melewati empat bagian pada dinding belakang.

6) Gunakan pembagian ukuran pada dinding belakang (pada langkah ke-4) atau menggunakan grid untuk meletakkan sebuah objek dan elemen interior lainnya.

7) Lakukan sentuhan akhir dengan menghilangkan garis-garis bantu (garis perspektif, grid dan diagonal).

c. Rangkuman

Perspektif berasal dari bahasa italia *prospettiva* yang berarti gambar pandangan atau sudut pandangan. Menurut Leonardo da Vinci, perspektif adalah sesuatu yang alami yang terbentuk dari relief datar menjadi suatu relief bidang atau ruang. Sudut pandang adalah dari posisi mana kita waktu melihat suatu benda atau pandangan di lingkungan sekitar, yang terbagi menjadi tiga yaitu sudut pandang mata manusia, mata burung dan mata cacing**.**

d. Tugas

Susunlah meja dan kursi guru sedemikian rupa sehingga dapat terlihat dari semua tempat duduk siswa. Selanjutnya dengan menggunakan kertas ukuran A4, buatlah gambar perspektif satu titik hilang susunan meja dan kursi guru tersebut dari posisi tempat duduk anda masing-masing

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

1) Apa yang dimaksud dengan gambar perspektif?
2) Jelaskan macam-macam sudut pandang dalam pembuatan gambar perspektif!
3) Jelaskan prinsip pembuatan gambar perspektif satu titik hilang!

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Pengertian gambar perspektif.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

LJ- 02 : Sudut pandang dalam pembuatan gambar perspektif.

9. Kegiatan belajar 9 : Gambar Perspektif Dua Titik Hilang

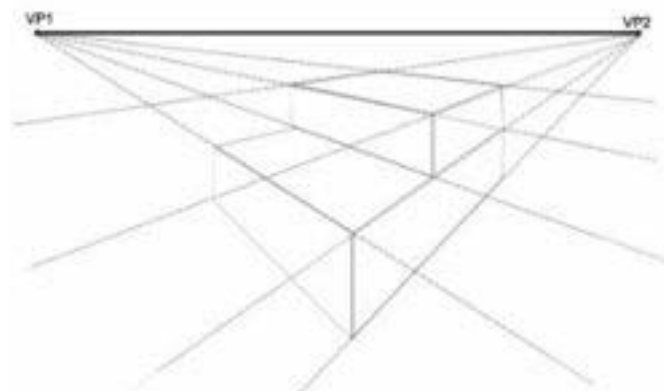
a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 9 ini siswa diharapkan dapat :

- ✓ Memahami gambar perspektif dua titik hilang
- ✓ Membuat gambar perspektif dua titik hilang

b. Uraian Materi

Perspektif dua titik hilang menggambarkan objek dengan menggunakan dua titik hilang yang terletak berjauhan di sebelah kanan dan kiri pada garis cakrawala.

Pespektif dengan dua titik hilang digunakan untuk menggambar perspektif obyek yang memiliki kelompok garis horizontal yang tidak sejajar dengan bidang gambar, atau dengan kata lain kelompok garis horizontal tersebut selalu membentuk sudut dengan bidang gambar. Dalam gambar arsitektur perspektif dengan dua titik hilang biasanya dipergunakan untuk menggambarkan ruang luar (eksterior) suatu bangunan. Gambar perspektif dua titik hilang merupakan gambar perspektif yang paling mudah dan banyak digunakan, hal ini dikarenakan hasilnya cenderung tidak statis dan tidak simetris sehingga lebih wajar dilihat. Dapat digunakan untuk situasi apapun baik interior maupun eksterior bangunan.

Gambar 16. Perspektif dua titik hilang

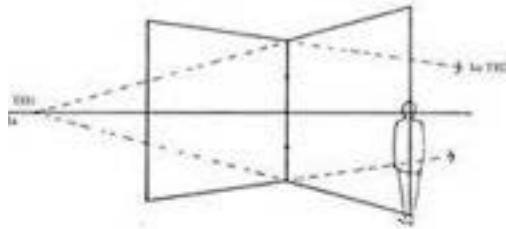
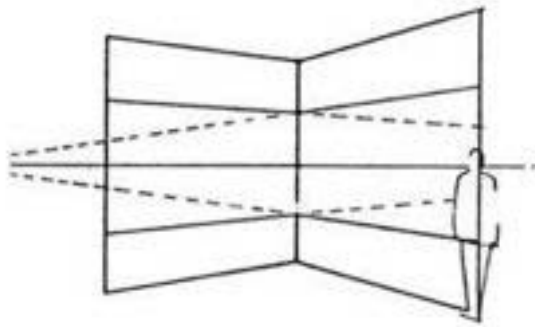
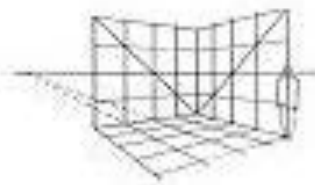
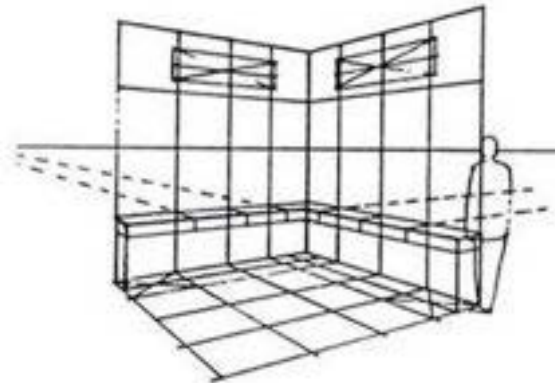
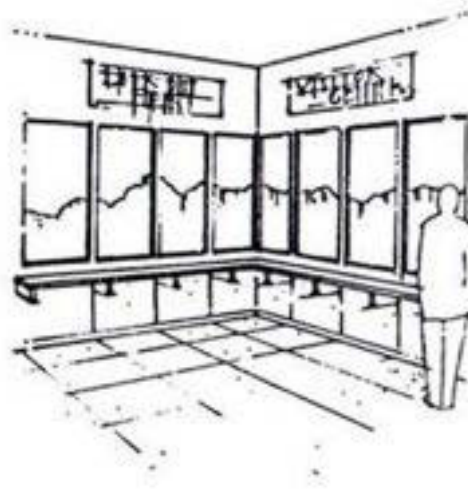
Tahapan untuk menggambar teknik perspektif 2 titik hilang juga hampir sama dengan teknik perspektif 1 titik hilang, yaitu sebagai berikut.

- ✓ Buatlah garis horizon. Jika memakai sudut pandang mata burung, maka garis horizon berada di bagian atas bidang gambar. Jika memakai sudut pandang normal, garis horizon berada di tengah-tengah bidang gambar. Jika memakai sudut pandang mata kucing, garis horizon berada di bagian bawah garis horizon.
- ✓ Letakkan 2 titik, masing-masing di bagian ujung kiri dan kanan bidang gambar.
- ✓ Jika menggambar ruangan, buatlah batas ruang itu dengan menarik garis dari kedua titik tersebut.
- ✓ Gambarlah beberapa bangun dasar dengan patokan dari kedua titik hilangnya. Bangun dasar tersebut diletakkan dan dikomposisikan sesuai dengan perencanaan gambar yang dibuat.
- ✓ Gambarlah seluruh detail benda dengan berpatokan pada bangun dasar yang sudah dibuat. Perhatikan proporsi dan perbandingan antara benda yang satu dan benda lainnya.
- ✓ Arsirlah seperlunya untuk memberi kesan dimensi, volume dan karakter benda.

Berikut ini langkah-langkah untuk membuat gambar perspektif dua titik hilang

1) Gambarkan sebuah garis vertikal untuk membuat skala ukuran vertikal. Bagi garis tersebut menjadi empat bagian yang sama. Pada titik paling tengah gambarkan sebuah garis horisontal; ini adalah garis horizon

2) Letakkan dua titik hilang pada garis horison, yang satu di sebelah kanan dan yang satu lagi di sebelah kiri. Tarik garis dari dua titik hilang tersebut melewati titik tertinggi dan terendah pada garis skala vertikal. Dengan ini

akan membentuk lantai, dinding dan langit-langit. Sekarang perkirakan kedalaman, buatlah terlihat menjadi segi empat sama sisi.

3) Tarik garis melewati semua bagian pada garis skala vertikal; dengan ini akan perkiraan ukuran ketinggian pada dinding-dinding

4) Untuk membuat grid, gambarkan garis diagonal pada dinding-dinding. Pada perpotongan garis diagonal dan garis perspektif yang melewati garis skala vertikal, gambarkan garis vertikal

5) Gunakan grid untuk meletakkan objek dan elemen interior lainnya.

6) Lakukan sentuhan akhir dengan menghilangkan garis bantu

c. Rangkuman

Perspektif dua titik hilang menggambarkan objek dengan menggunakan dua titik hilang yang terletak berjauhan di sebelah kanan dan kiri pada garis cakrawala. Pespektif dengan dua titik hilang digunakan untuk menggambar perspektif obyek yang memiliki kelompok garis horizontal yang tidak sejajar dengan bidang gambar, atau dengan kata lain kelompok garis horizontal tersebut selalu membentuk sudut dengan bidang gambar

d. Tugas

Susunlah lemari yang ada di ruang kelas sedemikian rupa sehingga dapat terlihat dari semua tempat duduk siswa. Selanjutnya dengan menggunakan

kertas ukuran A4, buatlah gambar perspektif dua titik hilang lemari tersebut dari posisi tempat duduk anda masing-masing.

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

1. Apa yang dimaksud gambar perspektif dua titik hilang?

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Pengertian gambar perspektif dua titik hilang.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

g. Lembar Kerja Peserta Didik.

10. Kegiatan belajar 10 : Gambar Perspektif Tiga Titik hilang

a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 10 ini siswa diharapkan dapat :

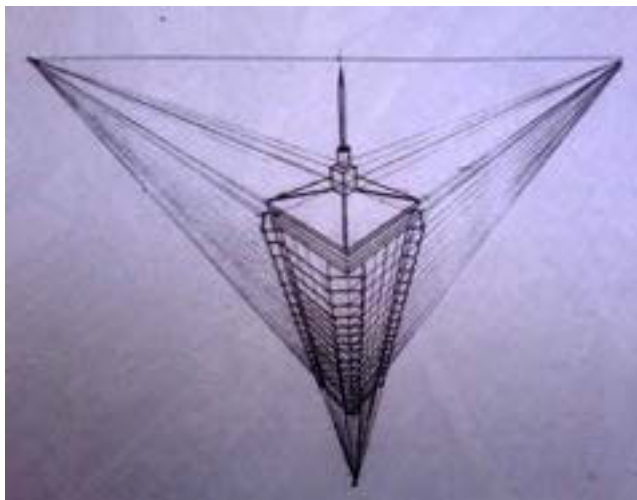
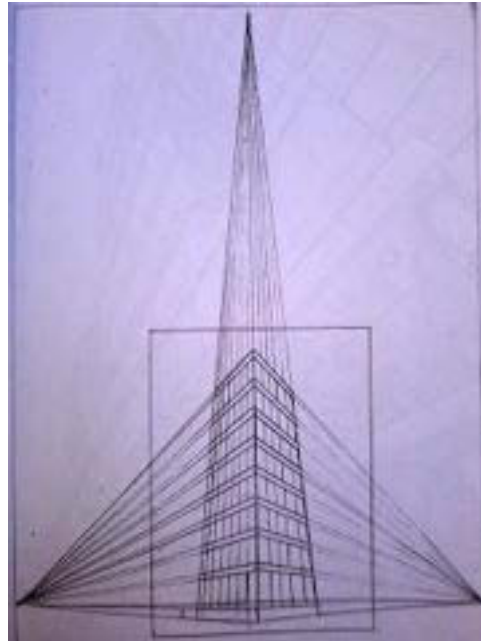
- ✓ Memahami gambar perspektif tiga titik hilang

- ✓ Membuat gambar perspektif tiga titik hilang

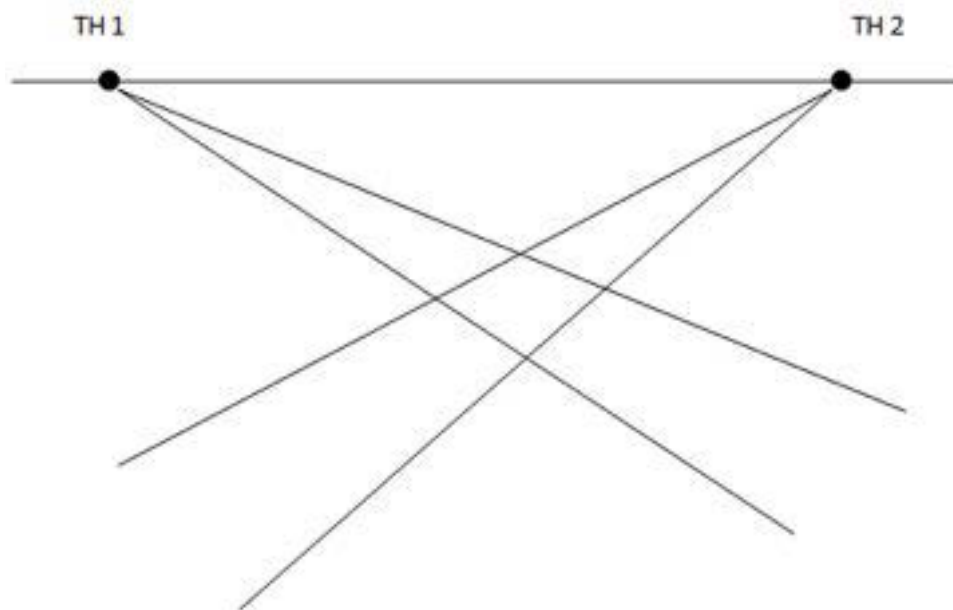
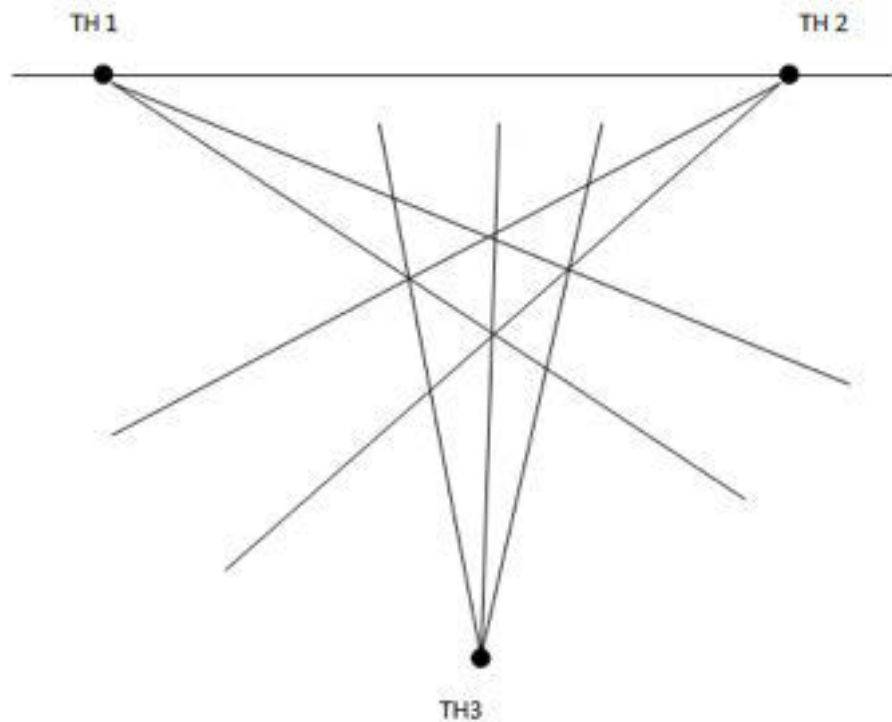
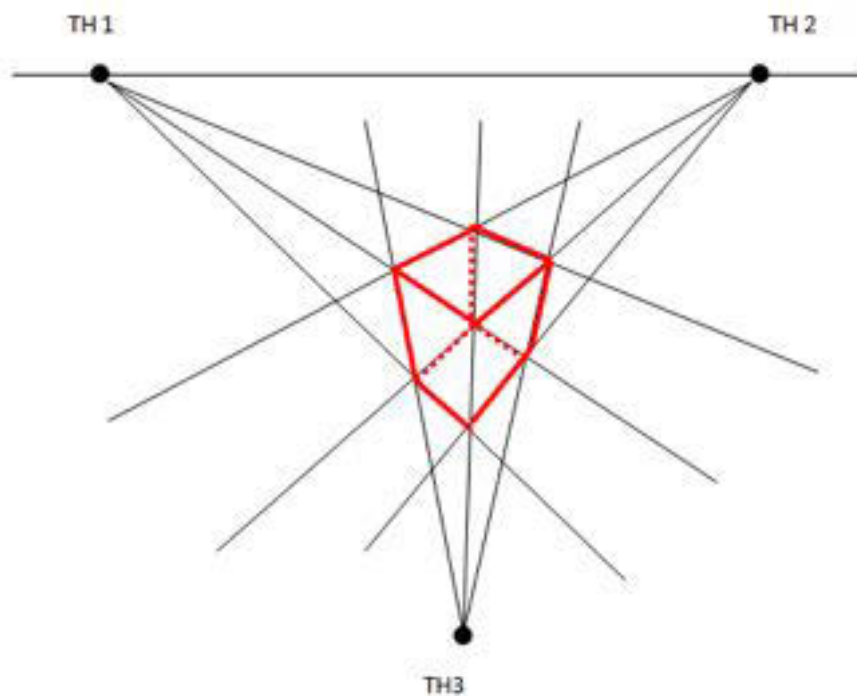
b. Uraian Materi

Perspektif dengan tiga titik hilang biasanya hanya dipakai untuk menggambarkan sesuatu yang sangat luas, besar, dan tinggi dan secara visual mengalami distorsi yang sangat ekstrem. Biasanya teknik ini dipakai untuk menggambar *outdoor* dan sudut pandang dari udara, meskipun dapat juga dipakai untuk sudut pandang dari bawah atau sudut pandang mata cacing. Agar tidak mengalami distorsi yang berlebihan, sebaiknya titik hilang diletakkan jauh di luar bidang gambar.

Pada dasarnya, teknik dan tahapan menggambar perspektif tiga titik hilang ini hampir sama dengan teknik menggambar dengan perspektif satu dan dua titik hilang. Garis horizon tidak selamanya harus diletakkan horizontal tetapi dapat juga diagonal untuk menggambarkan impresi yang berbeda.

Berdasarkan sudut pandang, perspektif dengan tiga titik hilang dibagi menjadi dua macam, yaitu sudut pandang mata burung atau penampakan dari atas dan sudut pandang mata cacing.

Gambar 17. perspektif tiga titik hilang dengan sudut mata burung (http://kiossahabatbaru.blogspot.com/2012/06/perspektif-tiga-titik-hilang.html)

Gambar 18. perspektif tiga titik hilang dengan sudut mata cacing (http://kiossahabatbaru.blogspot.com/2012/06/perspektif-tiga-titik-hilang.html)

Berikut ini langkah-langkah untuk membuat gambar perspektif tiga titik hilang

1) Buat dua titik hilang pada sisi kiri dan kanan bidang gambar. Atur jarak kedua titik hilang ini sehingga tersedia cukup ruang untuk meletakkan obyek-obyek yang akan digambar

2) Selanjutnya buat garis yang menghubungkan kedua titik hilang tadi, ini adalah garis horison. Buat satu titik hilang lagi diantara kedua titik hilang tadi, dibawah garis horison

3) Mulailah menggambar obyek dengan memanfaatkan pertemuan garis-garis bantu dari setiap titik hilang

c. Rangkuman

Perspektif dengan tiga titik hilang biasanya hanya dipakai untuk menggambarkan sesuatu yang sangat luas, besar, dan tinggi dan secara visual mengalami distorsi yang sangat ekstrem. Biasanya teknik ini dipakai untuk menggambar *outdoor* dan sudut pandang dari udara, meskipun dapat juga dipakai untuk sudut pandang dari bawah atau sudut pandang mata cacing. Agar tidak mengalami distorsi yang berlebihan, sebaiknya titik hilang diletakkan jauh di luar bidang gambar.

d. Tugas

Dengan menggunakan kertas berukuran A4, buatlah gambar gedung sekolah anda menggunakan perspektif tiga titik hilang.

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

1. Apa yang dimaksud gambar perspektif tiga titik hilang?

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Pengertian gambar perspektif tiga titik hilang.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

....

g. Lembar Kerja Peserta Didik.

11. Kegiatan belajar 11 : Warna

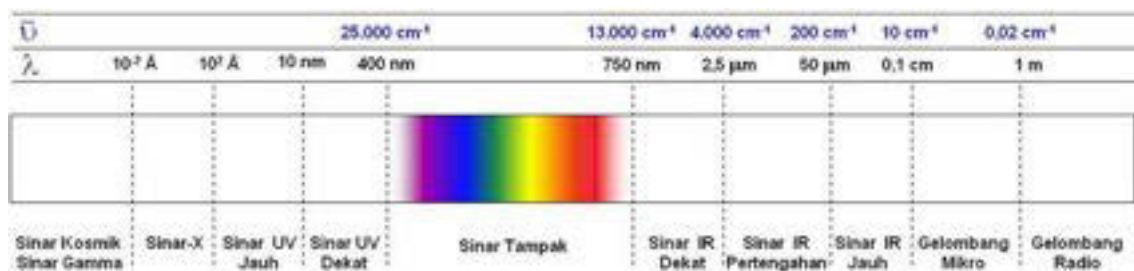
a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 11 ini siswa diharapkan dapat :

- ✓ Memahami konsep warna
- ✓ Memahami sistem warna
- ✓ Memahami psikologi warna

b. Uraian Materi

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis merupakan bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Secara obyektif atau fisik**,** warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.

Cahaya yang dapat ditangkap indera manusia mempunyai panjang gelombang 380 sampai 780 nanometer. Cahaya antara dua jarak nanometer tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna-warna pelangi yang disebut spectrum atau warna cahaya, mulai berkas cahaya warna ungu, violet, biru, hijau, kuning, jingga, hingga merah. Di luar cahaya ungu /violet terdapat gelombang-gelombang ultraviolet, sinar X, sinar gamma, dan sinar cosmic. Di luar cahaya merah terdapat gelombang / sinar inframerah, gelombang Hertz, gelombang Radio pendek, dan gelombang radio panjang, yang banyak digunakan untuk pemancaran radio dan TV.

Gambar 19. Spektrum gelombang elektromagnetik

Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi. Sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi. Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain.

Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut dapat kita lihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, bahkan alam disekeliling kita merupakan benda yang berwarna. Karena begitu penting peranan warna bagi manusia warna sering kali dipakai sebagai elemen estetis, sebagai representasi dari alam, warna sebagai komunikasi, dan warna sebagai ekspresi.

- Warna sebagi elemen estetika

  Warna memerankan dirinya sebagai ”warna”, yang mempunyai fungsi dalam membentuk sebuah keindahan. Namun keindahan disini bukan hanya sebagai ”keindahan” semata. Melainkan sebagai unsus eksistensial benda-benda yang ada disekeliling kita. Karena dengan adanya warna kita dimudahkan dalam melihat dan mengenali suatu benda. Sebagai contoh apabila kita meletakkan sebuah benda di tempat yang sangat gelap, mata kita tidak mampu mendeteksi obyek tersebut dengan jelas. Di sini warna mempunyai fungsi ganda dimana bukan hanya aspek keindahan saja namun sebagai elemen yang membentuk diferensial/perbedaan antara obyek satu dengan obyek lain.

- Warna sebagai representasi dari alam

  Warna merupakan penggambaran sifat obyek secara nyata, atau secara umum warna mampu menggambarkan sifat obyek secara nyata. Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput; dan biru untuk laut, langit dan sebagainya. Warna dalam hal ini lebih mengacu pada sifat-sifat alami dari obyek tertentu misalnya padat, cair, jauh, dekat dll.

- Warna sebagai alat/sarana/media komunikasi (fungsi representasi)

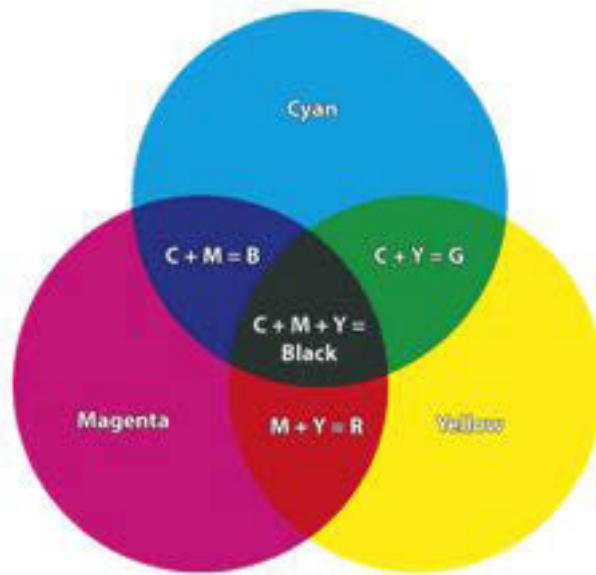
  Warna menempatkan dirinya sebagai bagian dari simbol (*symbol)*. Warna merupakan lambang atau sebagai perlambang sebuah tradisi atau pola tertentu. Warna sebagi komunikasi seringkali dapat kita lihat dari obyek-obyek seperti bendera, logo perusahaan, *fashion*, dll. Warna merupakan sebuah perwakilan atau bahkan sebuah obyek pengganti bahasa formal dalam mengkomunikasikan sesuatu misalnya: merah perlambang kemarahan, patriotisme, seksualitas; kemudian putih sebagai perlambang kesucian, kebersihan, kebaikan

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna *Prang* yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 atau disebut juga sebagai atribut warna meliputi :

- ✓ Hue, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.
- ✓ Value, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
- ✓ Saturation/Intensity**,** seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

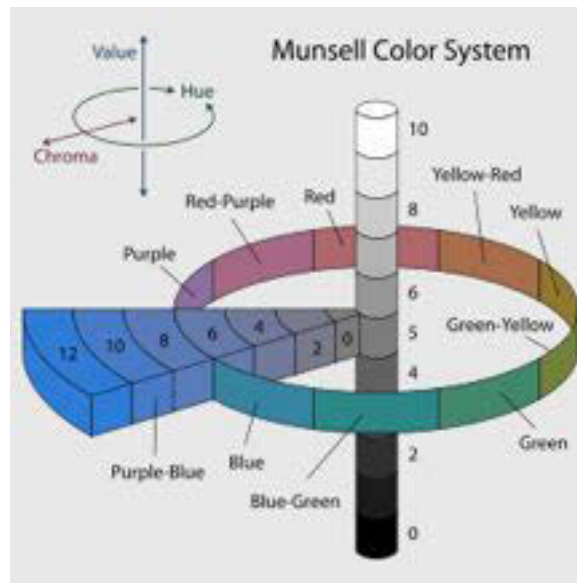
Selain *Prang System* terdapat beberapa sistem warna lain yakni, CMYK atau Process Color System, Munsell Color System, Ostwald Color System, Schopenhauer/Goethe Weighted Color System, Substractive Color System serta Additive Color/RGB Color System.

1) CMYK /Process Color System

   CMYK adalah singkatan dari Cyan-Magenta-Yellow-Black dan biasanya juga sering disebut sebagai warna proses atau empat warna. CMYK adalah sebuah model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya (substractive color model) yang umum dipergunakan dalam pencetakan berwarna. Jadi untuk mereproduksi gambar sehingga dapat dicapai hasil yang relatif sempurna dibutuhkan sedikitnya 4 tinta yaitu: Cyan, Magenta, Yellow dan Black. Keempat tinta tersebut disebut tinta / warna Proses. Tinta proses adalah tinta yang dipergunakan untuk mereproduksi warna dengan proses teknik cetak tertentu

Gambar 20. Komposisi model warna CMYK

2) Munsell Color System

Pada tahun 1858, Munsell menyelidiki warna dengan standart warna untuk aspek fisik dan psikis. Munsell mengatakan warna pokok terdiri dari merah, kuning, hijau, biru dan jingga. Sementara warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau muda, hijau tua, biru tua dan nila. Munsell mendefinisikan warna dalam 3 dimensi warna yaitu :

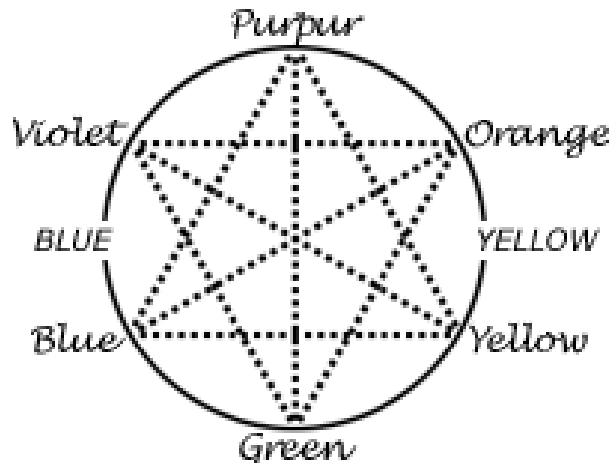
- Hue, merupakan nama-nama warna. Identifikasi warna dapat dikenal dengan mudah karena dengan namanya warna dapat dibedakan antara satu unsur dengan lainnya, misalnya adanya nama warna merah berarti dapat dibedakan dengan warna kuning, hijau, atau biru
- Value (Achormatic), yaitu tingkatan atau urutan kecerahan suatu warna. Nilai tersebut akan membedakan kualitas tingkat kecerahan warna, misalnya ia akan membedakan warna merah murni dengan warna merah tua (gelap) atau dengan warna merah muda (terang). Tingkatan nilai yang biasa digunakan adalah sembilan tingkat mulai dari tingkatan tercerah, yaitu putih, melalui deretan abu-abu, sampai pada tingkatan tergelap, yaitu hitam.
- Chroma, yaitu suatu hal yang menyatakan kekuatan atau kelemahan warna, daya pancar warna dan kemurnian warna.

Gambar 21 Lingkaran warna Munsell

3) Ostwald Color System

Warna primer adalah merah, kuning, hijau laut, dan biru. Warna sekunder adalah hijau daun, turquios, dan merah ungu.

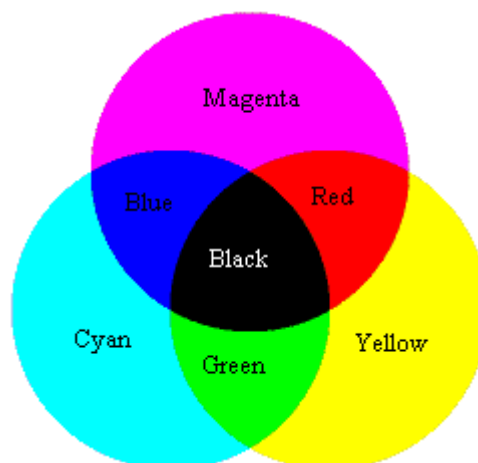
Gambar 22. Skema warna Ostwald

4) Schopenhauer/Goethe Weighted Color System

Lingkaran warna didasarkan pada pigmen atau *subtractive primaries*. Struktur ini terdiri dari dua segitiga sama sisi yang saling tumpang tindih. Segitiga tegak warna primer, sementara segitiga terbalik adalah warna sekunder

Gambar 23 Lingkaran warna Schopenhauer/Goethe

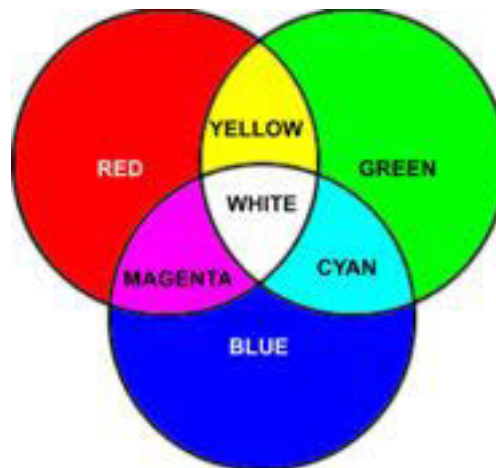
5) Substractive Color System

Warna substractive adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna pokok substractive adalah cyan, magenta dan kuning (yellow), yang dikenal dengan model warna CMY. Dengan cara mencampur warna-warna pokok ini, kita dapat memperoleh warna lain diluar ketiganya. Berbagai kombinasi percampuran tersebut antara lain :

- ✓ Pigmen kuning dicampur cyan menghasilkan warna hijau
- ✓ Pigmen magenta dicampur kuning menghasilkan warna oranye
- ✓ Pigmen cyan dicampur magenta menghasilkan warna violet
- ✓ Pigmen kuning dicampur magenta dan cyan menghasilkan warna hitam.

Gambar 24. Warna Substractive

6) Additive Color/RGB Color System

Warna additive adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut spectrum. Warna pokok additive terdiri dari warna *red* (merah), *green* (hijau) dan *blue* (biru) yang disebut dengan istilah RGB, dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih. Kombinasi antara dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder.

- ✓ Biru dipadukan dengan merah menghasilkan warna magenta
- ✓ Merah dipadukan dengan hijau menghasilkan warna kuning
- ✓ Hijau dipadukan dengan biru menghasilkan warna cyan
- ✓ Biru dipadukan dengan merah dan hijau menghasilkan warna putih.

Gambar 25. Warna additive

Banyak orang yang mengidentikkan warna dengan karakter seseorang. Berikut ini dijelaskan tentang karakter dan simbolisasi dari beberapa warna yang sering digunakan dalam desain.

1) Kuning, melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecemerlangan.
2) Biru, melambangkan kedamaian, tenang, reda, stabil, harmoni, kesatuan, kebenaran, kepercayaan, konservatif, keamanan, kebersihan, tata tertib, loyalitas, langit, air, dingin, teknologi dan depresi
3) Hitam, melambangkan kekuatan, seksualitas, pengalaman duniawi, formalitas, elegan, kesejahter-aan, misteri, ketakutan, kejahatan, anominitas, tidak bahagia, dalam, gaya, keburukan, penyesalan yang mendalam, marah, underground, teknik warna yang baik, berduka cita dan kematian.

4) Hijau, melambangkan alam, lingkungan, kesehatan, keberuntungan, pembaharuan, kemudaan, kekuatan, musim semi, kemurahan hati, kesuburan, kecemburuan, kurang pengalaman, iri dan kemalangan.
5) Ungu, melambangkan keluarga raja, spiritualitas, ningrat, perayaan, misteri, transformasi, kebijaksanaan, pencerahan, kebengisan, arogansi, duka cita.
6) Merah, melambangkan cinta, valentin, marah, hasrat, kecepatan, kebe-ranian, kekejaman, kemarahan, tanda keluar darurat, tanda berhenti, dan darah.
7) Putih, melambangkan penghormatan, kemurnian, kesederhanaan, kebersihan, damai, kerendahan hati, kecermatan, keadaan tidak berdosa, muda, burung, musim dingin, salju, kebajikan, steril dan perkawinan.

c. Rangkuman

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis merupakan bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna.

Terdapat beberapa sistem warna yaitu Prang System, CMYK atau Process Color System, Munsell Color System, Ostwald Color System, Schopenhauer/Goethe Weighted Color System, Substractive Color System serta Additive Color/RGB Color System.

d. Tugas

Untuk mengetahui bagaimana efek percampuran warna, lakukanlah percobaan dengan menggunakan bahan-bahan berikut :

- Kertas HVS beraneka warna
- Cermin

Langkah-langkah percobaan :

1. Ambil dua kertas dengan warna yang berbeda, misal merah dan hijau
2. Susun kedua kertas tersebut sehingga berhimpitan
3. Letakkan cermin diantara kedua kertas dalam posisi miring
4. Amati bayangan dicermin, warna apa yang dihasilkan

5. Catat hasil pengamatan anda pada lembar kerja yang telah disediakan
6. Lakukan percobaan dengan menggunakan kertas dengan warna lain
7. Buat laporan tertulis dari hasil percobaan anda tersebut

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

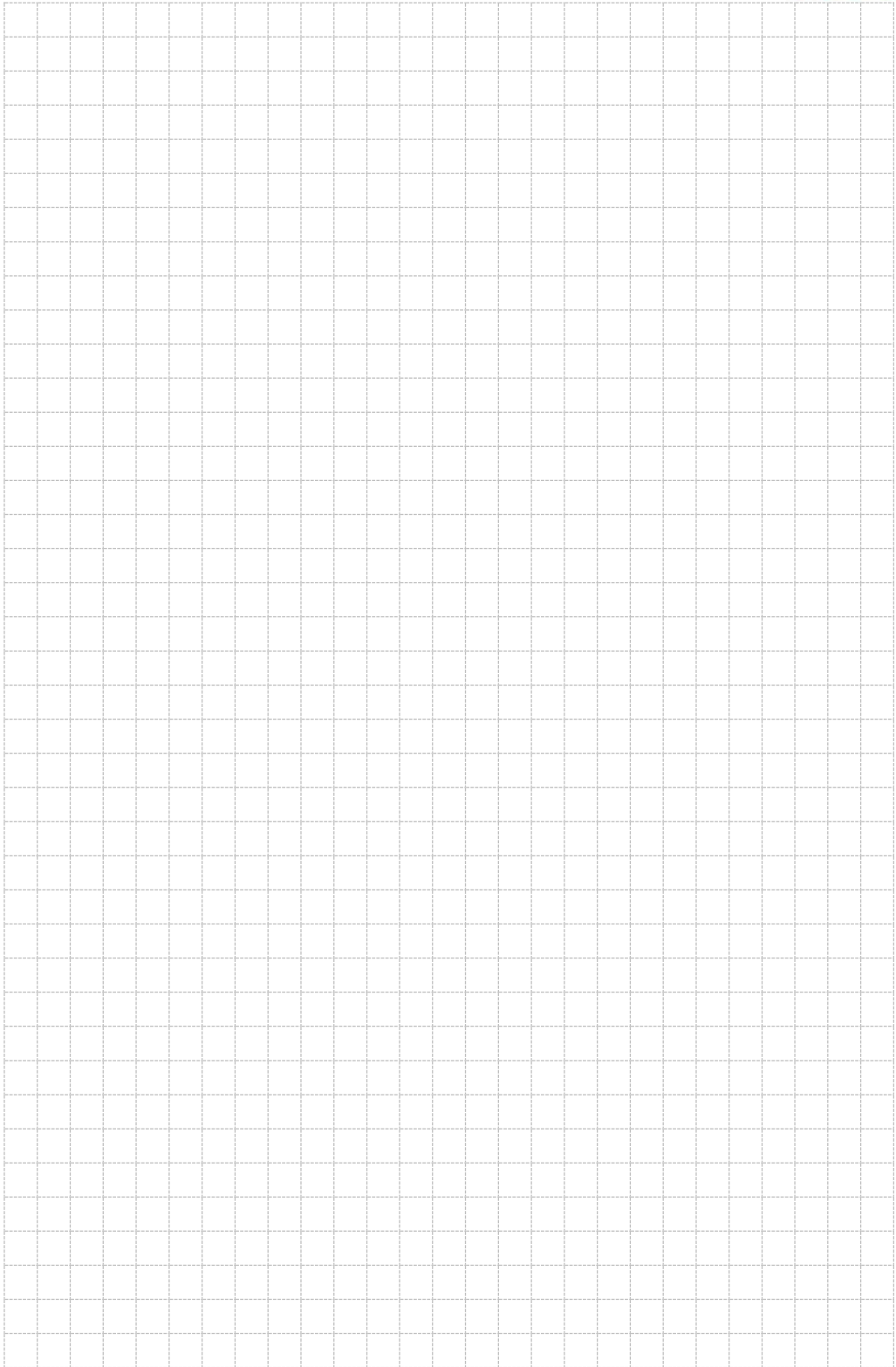
1. Jelaskan proses terlihatnya warna sebuah benda!
2. Apa yang dimaksud dengan Process Color System?
3. Jelaskan perbedaan Substractive Color System dan Additive Color System!

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Proses terlihatnya warna benda.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

LJ- 02 : Process color system adalah.

....
....
....

12. Kegiatan belajar 12 : Klasifikasi Warna

a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 12 ini siswa diharapkan dapat :

- ✓ Memahami klasifikasi warna
- ✓ Melakukan percampuran beberapa warna untuk menghasilkan warna lain

b. Uraian Materi

Terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier dan kuarter. Masing-masing memiliki kelompok nama warna.

1) Warna primer

Warna primer disebut juga warna pertama atau warna pokok. Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai bahan pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain. Nama-nama warna primer tersebut adalah :

- ✓ Biru, nama warna sebenarnya adalah cyan, yaitu biru semu hijau
- ✓ Merah, nama sebenarnya adalah magenta, yaitu merah semu ungu.
- ✓ Kuning

Dalam dunia percetakan, warna pokok bahan adalah cyan, magenta, kuning atau sering disingkat CMY.

2) Warna sekunder

Warna sekunder atau disebut warna kedua adalah warna hasil percampuran dua warna primer

- ✓ Jingga/oranye, merupakan warna hasil percampuran antara warna merah dan kuning
- ✓ Ungu/violet, merupakan hasil percampuran warna merah dan biru
- ✓ Hijau, adalah hasil pencampuran warna kuning dan biru

3) Warna intermediate

Warna intermediate adalah warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Nama-nama warna Intermediate, yaitu:

- ✓ Kuning Hijau (sejenis Moon Green), yaitu warna yang ada diantara kuning dan hijau.
- ✓ Kuning Jingga (sejenis Deep Yellow), yaitu warna yang ada diantara kuning dan jingga.
- ✓ Merah Jingga (Red / Vermilion), yaitu warna yang ada diantara merah dan jingga.
- ✓ Merah Ungu (Purple), yaitu warna yang ada diantara merah dan ungu/ violet.
- ✓ Biru Violet (sejenis Blue/Indigo), yaitu warna yang ada diantara biru dan ungu / violet.
- ✓ Biru Hijau (sejenis Sea Green), yaitu warna yang ada diantara biru dan hijau

4) Warna tersier

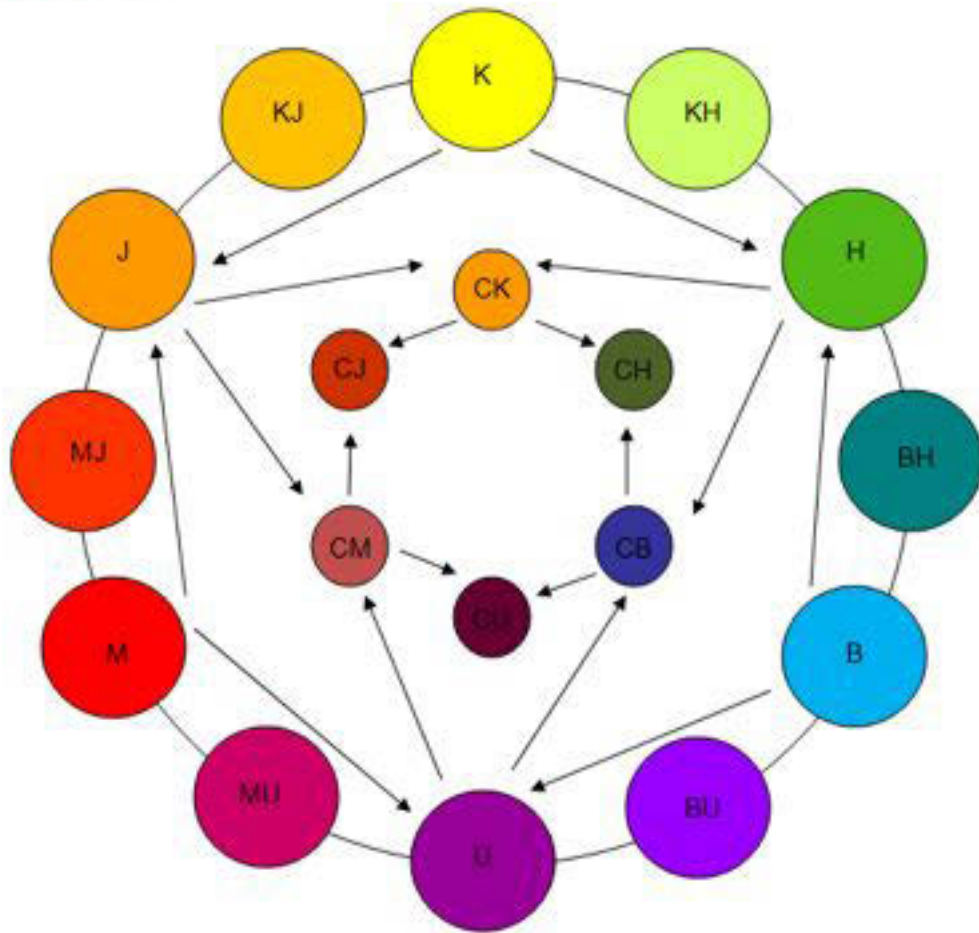
Warna tersier adalah warna ketiga, yaitu warna hasil percampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Nama-nama warna tersier, yaitu:

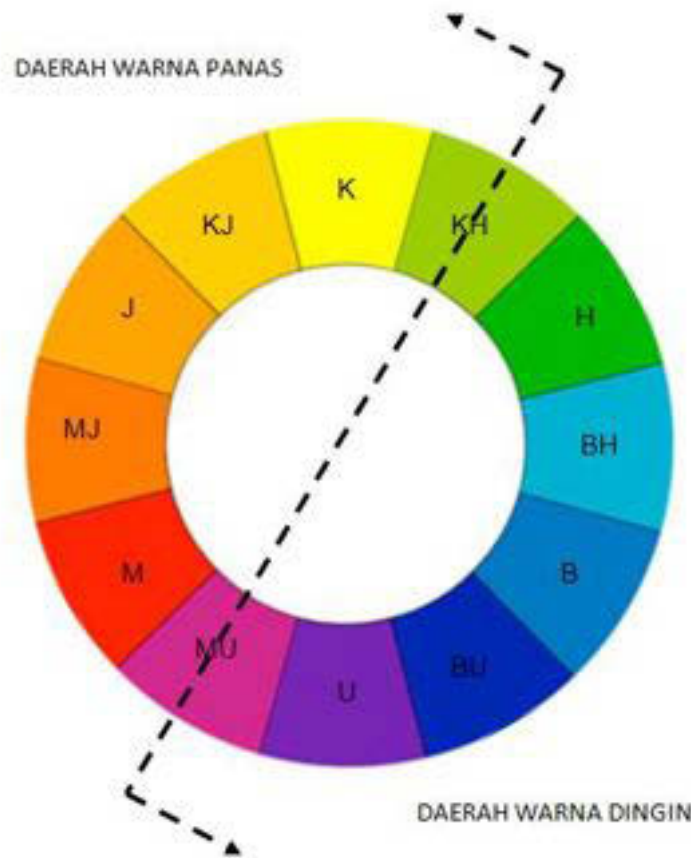
- ✓ Coklat Kuning (disebut juga Siena Mentah, Kuning Tersier, Yellow Ochre, atau Olive), yaitu percampuran warna jingga dan hijau.
- ✓ Coklat Merah (disebut juga Siene Bakar, Merah Tersier, Burnt Siena, atau Red Brown), yaitu percampuran warna jingga dan ungu.
- ✓ Coklat biru (disebut juga Siena Sepia, Biru Tersier, Zaitun, atau Navy Blue), yaitu percampuran warna hijau dan ungu

5) Warna kuarter

Adalah warna ke empat, yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ke tiga. Nama-nama warna kuarter adalah:

- ✓ Coklat Jingga (Jingga / Oranye Kuarter, atau semacam Brown), yaitu hasil percampuran kuning tersier dan merah tersier.
- ✓ Coklat Hijau (Hijau kuarter, semacam Moss Green), yaitu percampuran biru tersier dan kuning tersier.
- ✓ Coklat Ungu (Ungu / Violet kuarter, atau semacam Deep Purple), yaitu hasil percampuran merah tersier dan biru tersier.

Kelima klasifikasi warna tersebut dapat digambarkan dalam diagram seperti berikut ini

Gambar 26. Skema klasifikasi warna

Tiga warna primer, tiga warna sekunder dan enam warna intermediate dapat disusun dalam sebuah lingkaran, yang disebut lingkaran warna. Lingkaran warna ini jika dibelah menjadi dua akan terbagi menjadi wilayah warna panas dan warna dingin.

Gambar 27. Wilayah warna panas dan warna dingin

Warna kuning, oranye, kuning oranye, oranye merah, merah dan merah violet termasuk warna panas. Warna kuning hijau, hijau, hijau biru,biru, biru violet dan violet termasuk warna dingin. Warna merah, merah oranye dan oranye merupakan warna–warna yang paling panas sedang warna biru, hijau biru dan hijau adalah warna–warna yang paling dingin. Warna hijau dan warna violet bersifat antara warna panas dengan warna dingin, karena apabila hijau berubah menjadi hijau kekuningan–kuningan, warna tersebut akan menjadi warna panas, dan akan menjadi dingin jika berubah menjadi kebiru–biruan, demikian pula warna violet akan menjadi panas bila berubah menjadi warna violet kemerah–merahan dan menjadi warna dingin bila berubah menjadi biru violet. Warna panas memberikan rasa gembira dan menggugah, sedangkan warna dingin memberikan rasa kalem dan tenang. Warna panas membuat suatu obyek kelihatan lebih besar, lebih dekat dan memberikan rasa kehangatan. Warna dingin mempunyai sifat tenggelam sehingga tampak lebih kecil, jauh dan memberi kesan tentram.

c. Rangkuman

Terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier dan kuarter. Tiga warna primer, tiga warna sekunder dan enam warna intermediate dapat disusun dalam sebuah lingkaran, yang disebut lingkaran warna. Lingkaran warna ini jika dibelah menjadi dua akan terbagi menjadi wilayah warna panas dan warna dingin

d. Tugas

Agar dapat merasakan kesan yang ditimbulkan oleh penggunaan berbagai jenis warna sebagaimana dijelaskan dalam uraian materi diatas, lakukan percobaan-percobaan berikut

1. Percobaan membuat komposisi (percampuran warna) pada empat bentuk bidang dengan ukuran sama :
    - Bidang pertama percampuran warna-warna primer
    - Bidang kedua percampuran warna-warna sekunder
    - Bidang kedua percampuran warna-warna tersier
    - Bidang kedua percampuran warna-warna kuarter

    Amatilah hasil percampuran warna pada setiap bidang. Catat hasilnya pada lembar kerja yang telah disediakan
2. Susunlah warna-warna panas dan juga warna-warna dingin. Jajarkan kedua susunan tersebut, lalu rasakan kesan yang dihasilkannya.

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

1. Apa yang dimaksud dengan warna primer?
2. Gambarkan skema klasifikasi warna!
3. Apa yang dimaksud dengan warna panas?

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Pengertian warna primer.

....

....

13. Kegiatan belajar 13 : Komposisi Warna : Hue

a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 13 ini siswa diharapkan dapat :

- ✓ Memahami cara mendapatkan komposisi hue warna yang memenuhi prinsip-prinsip desain karya seni rupa
- ✓ Membuat komposisi hue warna yang memenuhi prinsip-prinsip desain karya seni rupa

b. Uraian Materi

Hue merupakan nama-nama warna. Identifikasi warna dapat dikenal dengan mudah karena dengan namanya warna dapat dibedakan antara satu unsur dengan lainnya, misalnya adanya nama warna merah berarti dapat dibedakan dengan warna kuning, hijau, atau biru

Warna merupakan salah satu unsur yang tidak dapat berdiri sendiri. Penampilan suatu warna selalu dipengaruhi dan ditentukan oleh warna lain yang ada di sekitarnya. Warna juga merupakan tampilan fisik pertama yang sampai ke mata kita yang membedakan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Baik itu benda mati atau benda hidup. Warna dapat dilihat karena ada interaksi atau karena ada saling mempengaruhi antar warna itu sendiri. Warna biru dengan kadar

pencahayaan yang sama akan terlihat berbeda penampilannya bila diletakkan di atas latar yang berbeda atau didekatkan dengan warna yang berbeda pula.

Setiap warna menimbulkan kesan yang berbeda-beda. Dengan memahami berbagai hal mengenai warna akan memudahkan kita untuk mendapatkan pandangan yang tepat mengenai tata warna itu sendiri. Sebab nuansa warna yang ditimbulkan oleh warna itu sendiri sangat banyak macamnya dan kesan yang ditimbulkanpun sangat beragam. Dari berbagai macam warna yang ada, sebagai warna yang paling dasar adalah merah, biru, dan kuning. Dari ketiga warna tersebut dapat dirubah menjadi beribu-ribu macam warna dengan mencampurkannya dalam perbandingan-perbandingan tertentu sesuai dengan macam warna yang diinginkan.

Akibat dari pencampuran warna-warna tersebut akan menimbulkan reaksi ke arah gelap dan ke arah terang di mata kita. Warna-warna yang dicampurkan dengan warna biru akan menghasilkan warna yang gelap. Sedangkan warna-warna yang dicampurkan dengan warna kuning dan merah akan menghasilkan warna yang lebih terang. Seperti warna kuning yang mempunyai warna dasar kuning lemon dan kuning kadmium. Keduanya mengesankan kesan yang berbeda. Kuning lemon terkesan lembut. Sedangkan kuning kadmium terkesan keras. Begitu juga dengan warna biru. Terdapat beberapa jenis warna biru seperti biru cobalt, biru ultra, biru marine, biru prusia, biru cyan, dan lain-lain.

Bila biru dicampurkan dengan warna hijau dengan perbandingan tertentu akan memberi kesan sejuk. Kesan lebih dingin lagi didapat bila biru dicampurkan dengan sedikit warna ungu seperti pada biru prusia. Warna hijau yang terdapat campuran warna kuning akan mengesankan lebih hangat daripada biru. Ungu bila dicampurkan dengan warna merah akan terkesan hangat. Kesan panas dan menyala didapat dari pencampuran warna merah dan kuning. Bila merah dicampur dengan biru atau ungu akan menjadi dingin. Bila kuning dicampur dengan hijau atau biru akan terkesan dingin. Bila warna-warna dicampurkan dengan putih akan memperoleh warna pastel yang memberi kesan nyaman, ringan, lembut dan sejuk. Bila dicampur dengan abu-abu maka timbul kesan tertekan dan terselubung.

Warna gelap dan warna terang akan menimbulkan kesan yang berbeda. Warna gelap yang sampai ke mata kita akan dianalisa oleh otak kita dan menghasilkan kesan dingin yang kita rasakan. Begitu sebaliknya dengan warna terang akan terasa hangat dan panas. Seperti yang kita pelajari dalam pelajaran

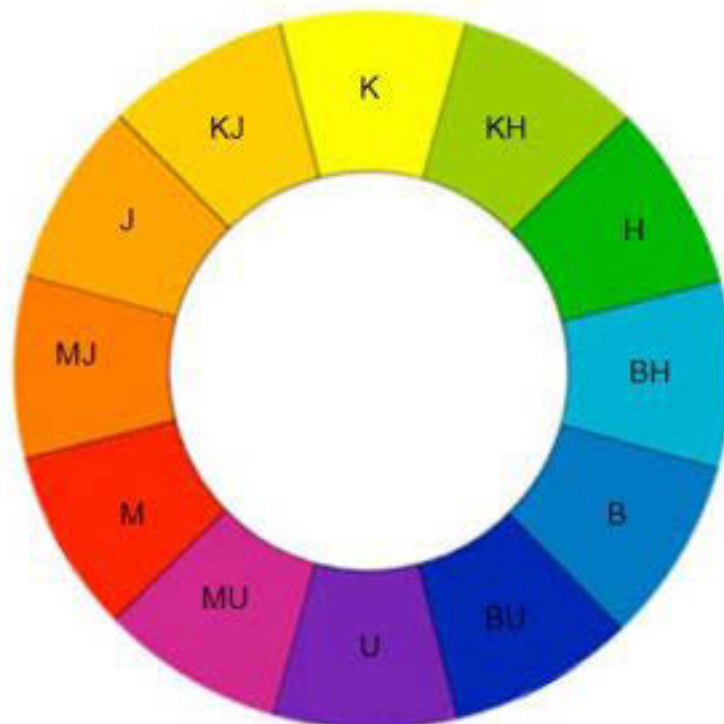
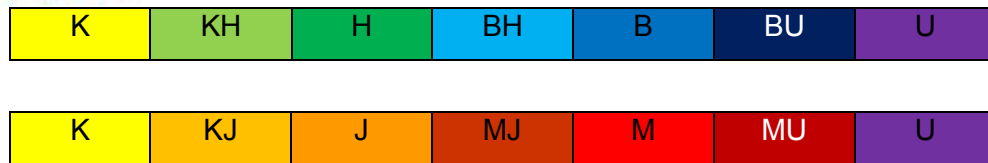
Fisika dimana panjang gelombang warna merah lebih panjang dari pada gelombang warna ungu. Itu berarti warna merah yang terang dan terasa panas akan lebih cepat ditangkap mata kita dibandingkan dengan warna ungu yang terkesan gelap dan terasa dingin. Yang dikategorikan sebagai warna-warna panas yaitu kuning kehijauan, kuning, kuning kejinggaan, jingga, jingga kemerahan dan merah. Yang dikategorikan sebagai warna-warna dingin yaitu hijau, hijau kebiruan, biru, biru keunguan dan ungu.

Warna merupakan unsur seni rupa, sehingga komposisi warna harus tunduk pada prinsip-prinsip dasar seni rupa, yaitu keselarasan, kesatuan, dominasi, keseimbangan dan proporsi

1) Keselarasan warna

Untuk memperoleh keselarasan warna, cara yang paling mudah adalah menggunakan interval tangga warna yang tertera pada lingkaran warna. Dalam lingkaran warna terdapat enam warna standard an enam warna intermediate. Interval tangga warna berupa warna-warna pada setengah lingkaran warna, yang terdiri dari tujuh tingkatan warna yang sering disebut juga gradasi warna

K	KH	H	BH	B	BU	U

K	KJ	J	MJ	M	MU	U

Gambar 28. Interval tangga warna

Dengan berpedoman pada interval tangga warna tersebut, dapat dihasilkan susunan warna sebagai berikut

a) Susunan warna dengan satu interval tangga (satu warna). Misalnya warna kuning saja, ini disebut laras monoton atau laras tunggal. Hasilnya adalah susunan warna yang monoton, statis, berkesan tenang, resmi namun membosankan

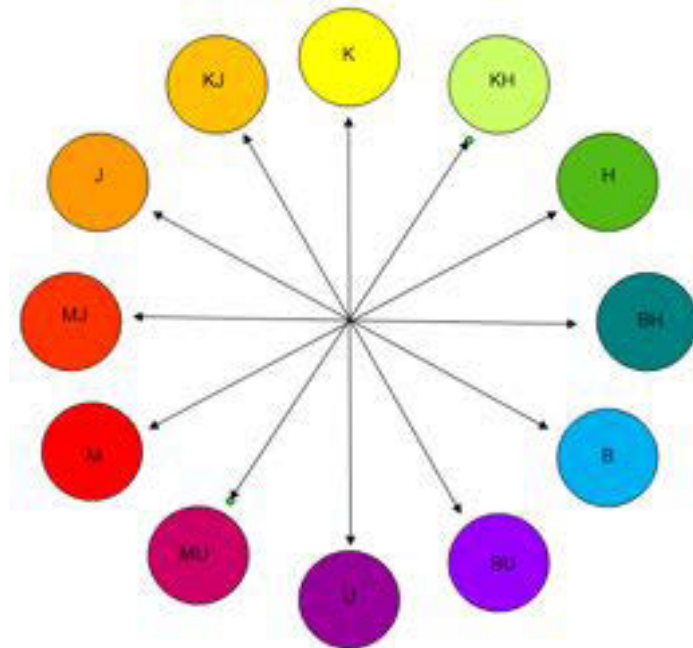
b) Susunan warna dengan dua atau tiga interval tangga berdekatan (warna-warna transisi atau analogus), disebut laras harmonis. Hasilnya adalah susunan warna yang harmonis, selaras, ada dinamika dan enak dilihat. Kombinasi warna-warna yang harmonis terlihat lembut karena satu warna dengan warna lain yang dipadukan memiliki perubahan warna yang lembut

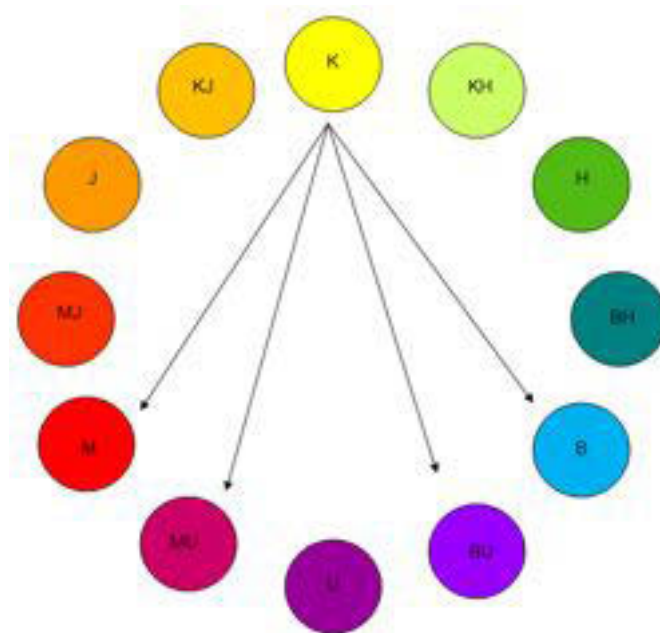
c) Susunan warna dengan interval tangga saling berjauhan, disebut laras kontras. Hasilnya adalah susunan warna yang kontras, kuat, tajam, dinamis, bergejolak. Kombinasi warna kontras cepat terlihat, tetapi cepat pula ditinggalkan. Adapun jenis-jenis warna kontras tersebut antara lain :

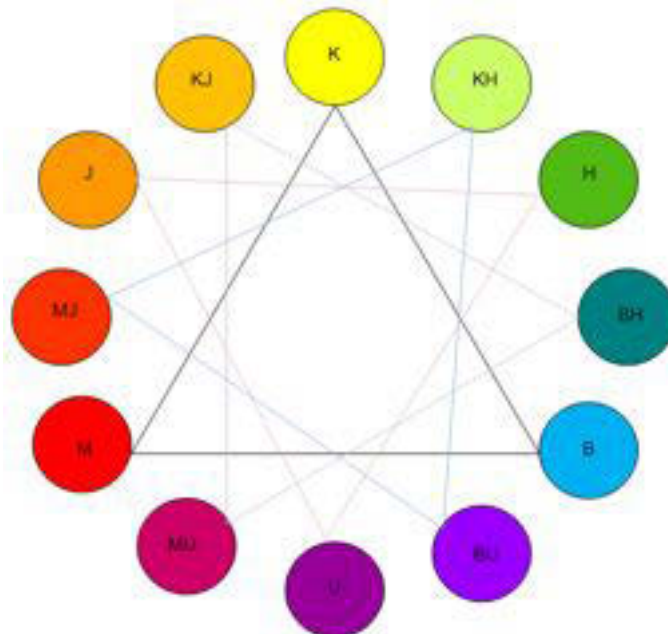
   - Kontras komplementer (kontras dua warna)

     Dua warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna disebut komplementer. Dua warna ini adalah warna-warna yang paling kontras, karena memiliki jarak paling jauhdalam lingkaran warna sehingga merupakan warna yang bertentangan. Berikut ini adalah pasangan warna komplementer yang diurutkan berdasar kekontrasannya

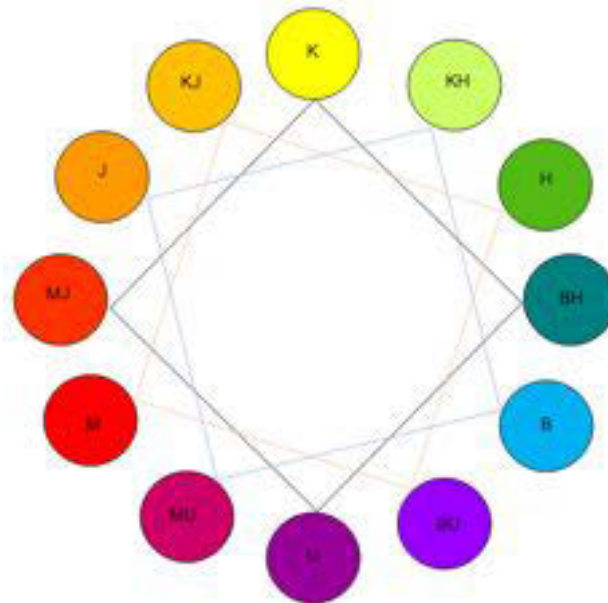
     - ✓ Kuning – ungu
     - ✓ Kuning jingga – biru ungu
     - ✓ Kuning hijau – merah ungu
     - ✓ Jingga – biru
     - ✓ Hijau – merah

- ✓ Merah jingga – biru hijau

Gambar 29. Warna kontras komplementer

- Kontras split komplemen (kontras dua warna komplemen bias) Split/bias komplemen yaitu warna-warna yang berseberangan pada lingkaran warna, tetapi menyimpang ke kiri atau ke kanan. Misalnya warna-warna komplemen bias kuning dapat berupa biru ungu, merah ungu, tetapi dapat pula dengan biru dan merah

Gambar 30. Warna kontras split komplemen

- Kontras triad komplemen (kontras segitiga/kontras tiga warna) Semua bentuk segitiga sama sisi yang dapat dibuat dalam lingkaran warna, misalnya merah – biru – kuning atau jingga – hijau – ungu adalah jenis kontras tiga warna.

Gambar 31. Warna kontras triad komplemen

- Kontras tetrad komplemen (kontras dobel komplemen/kontras empat warna)

Semua bentuk segiempat sama sisi yang dapat dibuat pada lingkaran warna merupakan kontras empat warna, misalnya merah – kuning jingga – hijau – biru ungu.

Gambar 32. Warna kontras tetrad komplemen

Warna-warna kontras sesungguhnya kurang laras atau dapat dikatakan kurang harmonis. Maka dalam menyusun warna kontras diperlukan metode untuk menyelaraskan agar tampak harmonis. Terdapat dua kemungkinan penyelarasan kontras, yaitu

- ✓ Memberi jembatan yang menghubungkan dua warna kontras tersebut dengan gradasi hue. Misalnya kontras kuning dengan biru dapat dijembatani dengan kuning hijau, hijau atau biru hijau
- ✓ Mengulang-ulang warna kontras tersebut diberbagai tempat.

2) Kesatuan warna

Suatu susunan warna harus menyatu sehingga enak dilihat. Kesatuan warna dapat diperoleh jika warna-warna yang digunakan saling ada hubungan. Terdapat dua kemungkinan hubungan, yaitu hubungan kesamaan dan kemiripan. Kesamaan warna artinya semua warna yang digunakan sama persis. Kemiripan warna artinya warna-warna yang digunakan mempunyai unsur yang membuat mereka hampir sama. Misalnya, merah dengan merah jingga, biru dengan biru hijau.

Warna-warna kontras merupakan warna-warna yang tidak memiliki kesamaan maupun kemiripan, sehingga susunan warna-warna kontras terasa tidak menyatu. Oleh karena itu diperlukan pendamaian agar warna-warna tersebut menyatu. Pendamaian dilakukan dengan cara penguncian (keying), yang antara lain adalah sebagai berikut

- ✓ Penetralan, yaitu penguncian warna yang tidak menyatu dengan menggunakan warna netral hitam, putih atau abu-abu.
- ✓ Pencampuran/pembauran, yaitu penguncian susunan warna kontras dengan memberikan warna-warna tetangga kepada masing-masing warna kontras yang digunakan.
- ✓ Pengaburan, yaitu penguncian warna-warna kontras dengan cara mengglasirnya dengan warna cair, mengaburkannya dengan kaca buram/kalkir, memerciki dengan warna lain
- ✓ Pengasaran, yaitu penguncian warna-warna kontras dengan membuat tekstur kasar dari permukaan media yang digunakan sehingga terjadi relief-relief yang mengakibatkan adanya efek gelap terang
- ✓ Pengabu-abuan, yaitu penguncian warna-warna kontras dengan cara mencampur semua warna yang digunakan dengan abu-abu.

3) Dominasi warna

Penggunaan warna-warna analogus untuk seluruh komposisi akan terlihat harmonis, namun terasa mentah, datar dan tidak ada dominasinya. Oleh karena itu, komposisi semacam itu harus diberi dominasidan warna dapat menjadi dominasi jika warna tersebut lain dari yang umum, atau juga warna kontras. Misalnya

- ✓ Susunan warna-warna dingin dengan dominasi satu warna panas
- ✓ Susunan warna-warna panas dengan dominasi satu warna dingin

4) Keseimbangan warna

Untuk memperoleh keseimbangan warna secara simetris tidaklah sulit, asal bagian kanan dan kirinya sama, maka tercapailah keseimbangan. Sedangkan untuk memperoleh keseimbangan asimetris cukup sulit memperhitungkannya, karena keseimbangan sesungguhnya menyangkut gaya berat yang bersifat matematis, sedangkan warna sebagai unsur seni adalah menyangkut rasa. Salah satu cara untuk memperoleh keseimbangan

asimetris adalah dengan mengadakan pengulangan-pengulangan warna yang sama diberbagai bagian dari susunan

5) Proporsi warna

Untuk memperoleh keserasian warna diperlukan proporsi/perbandingan warna yang tepat. Menurut hasil penelitian Newton, perbandingan keluasan antar warna dalam sebuah susunan warna yang seimbang adalah sebagai berikut

- ✓ Untuk menyusun tiga warna primer agar seimbang perbandingannya adalah 3 bagian kuning, 5 bagian merah dan 8 bagian biru
- ✓ Untuk menyusun tiga warna primer dan tiga warna sekunder agar seimbang, perbandingannya adalah 3 bagian kuning, 5 bagian merah, 8 bagian biru, 8 bagian jingga, 11 bagian hijau dan 13 bagian ungu.

Perbandingan-perbandingan ini dalam praktiknya bukan merupakan perhitungan yang bersifat eksak, namun sekadar sebagai pedoman atau pertimbangan rasa. Disamping pedoman tersebut, terdapat pedoman lain yang lebih mudah untuk diingat yaitu hukum keluasan atau law of area yang berbunyi semakin luas suatu area sebaiknya menggunakan warna yang semakin terang dan semakin sempit suatu area sebaiknya menggunakan warna yang semakin kuat.

c. Rangkuman

Hue merupakan nama-nama warna. Identifikasi warna dapat dikenal dengan mudah karena dengan namanya warna dapat dibedakan antara satu unsur dengan lainnya, misalnya adanya nama warna merah berarti dapat dibedakan dengan warna kuning, hijau, atau biru.

Untuk memperoleh keselarasan warna, cara yang paling mudah adalah menggunakan interval tangga warna yang tertera pada lingkaran warna. Interval tangga warna berupa warna-warna pada setengah lingkaran warna, yang terdiri dari tujuh tingkatan warna yang sering disebut juga gradasi warna.

Kesatuan warna dapat diperoleh jika warna-warna yang digunakan saling ada hubungan. Terdapat dua kemungkinan hubungan, yaitu hubungan kesamaan dan kemiripan. Kesamaan warna artinya semua warna yang

digunakan sama persis. Kemiripan warna artinya warna-warna yang digunakan mempunyai unsur yang membuat mereka hampir sama.

d. Tugas

Untuk lebih memahami tentang komposisi hue, lakukan percobaan-percobaan berikut ini

1. Buatlah komposisi warna-warna harmonis
2. Susunlah warna-warna kontras komplementer pada bentuk-bentuk bidang yang sama atau bidang-bidang bergradasi ukuran
3. Susunlah warna-warna kontras komplementer untuk warna huruf dan latar belakangnya.
4. Buatlah laporan tertulis dari percobaan-percobaan diatas

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

1. Apa yang dimaksud dengan warna kontras koplementer?
2. Jelaskan tiga cara penguncian warna kontras agar diperoleh komposisi warna yang menyatu!
3. Jelaskan bagaimana Newton menyusun proporsi warna agar diperoleh komposisi warna yang seimbang!

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Pengertian warna kontras koplementer.

....

....

....

....

....

....

....

....

14. Kegiatan belajar 14 : Komposisi Warna : Value dan Chroma

a. Tujuan Pembelajaran

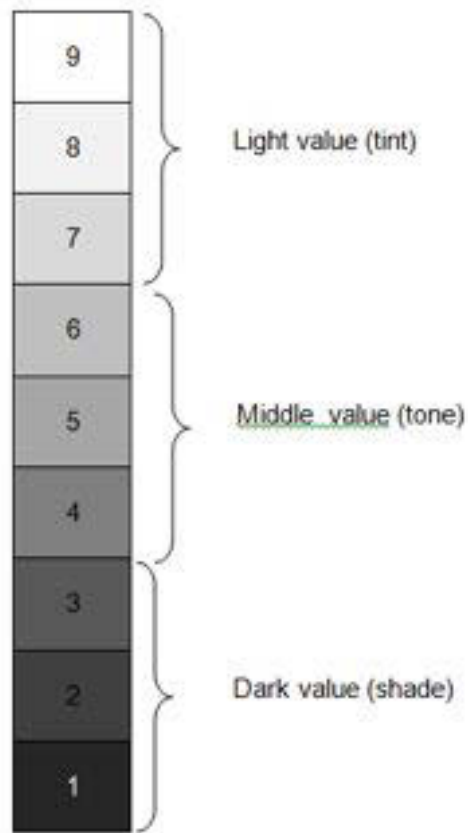
Setelah mengikuti kegiatan belajar 14 ini siswa diharapkan dapat :

- ✓ Memahami cara mendapatkan komposisi value warna yang memenuhi prinsip-prinsip desain karya seni rupa
- ✓ Membuat komposisi value warna yang memenuhi prinsip-prinsip desain karya seni rupa
- ✓ Memahami cara mendapatkan komposisi chroma warna yang memenuhi prinsip-prinsip desain karya seni rupa
- ✓ Membuat komposisi chroma warna yang memenuhi prinsip-prinsip desain karya seni rupa

b. Uraian Materi

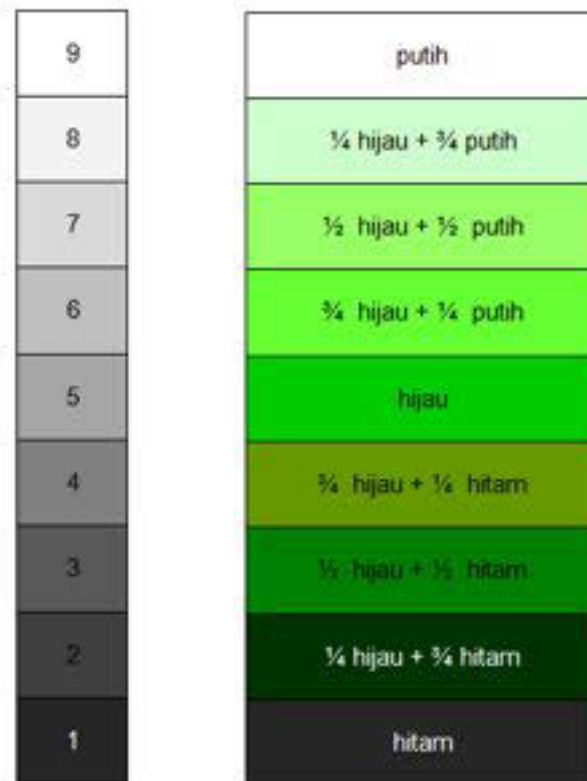
KOMPOSISI VALUE

Setiap benda dialam ini tentu memiliki value/tone, bias terang, sedang atau gelap tergantung pada cahaya yang mengenainya. Perubahan cahaya terang ke gelap merupakan sebuah tonalitas cahaya yang dapat mengubah karakter dari kualitas cahaya yang mengenai suatu obyek.

Value adalah dimensi mengenai derajat terang gelap atau tua muda warna. Value merupakan perangkat untuk mengukur derajat terang atau gelapnya suatu warna jika dibandingkan dengan skala value.

Gambar 33. Skala value

Pada skala value terdapat sembilan tingkatan gelap ke terang. Skala 1, 2 dan 3 adalah value gelap yang disebut shade. Skala ke 4, 5 dan 6 adalah value sedang yang disebut tone. Skala ke 7, 8 dan 9 adalah value terang yang disebut tint.

Terdapat beberapa cara untuk mengubah value ke dalam warna-warna bahan/pigmen

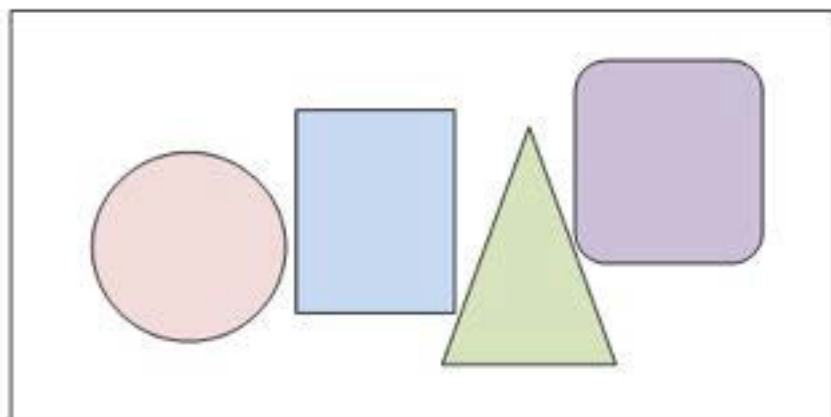
1) Untuk memperterang warna dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut
   - ✓ Menambah pigmen putih, untuk teknik cat poster/plakat dan juga cat minyak
   - ✓ Menambah air untuk teknik cat air
2) Untuk mempergelap warna dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut
   - ✓ Menambah pigmen hitam, untuk teknik cat poster/plakat dan juga cat minyak
   - ✓ Menambah pigmen warnanya sendiri untuk teknik cat air

Gambar 34. Cara mengubah value warna dengan pigmen cat poster ataupun cat minyak (misal warna hijau)

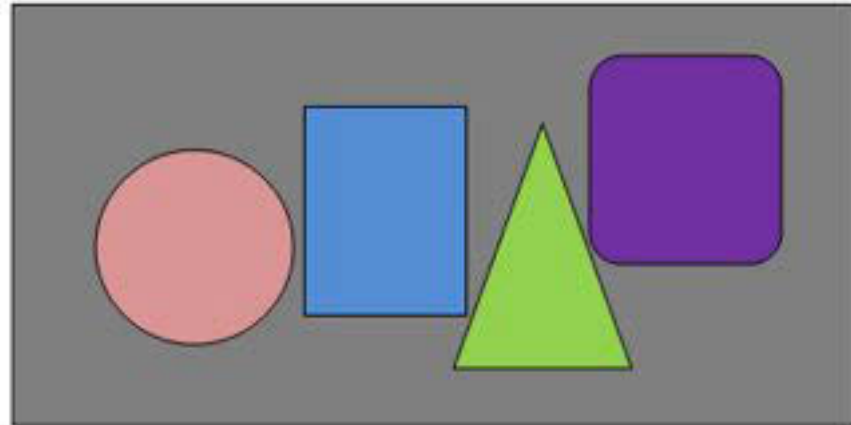
Pada pembuatan desain grafis, value memiliki beberapa fungsi, antara lain :

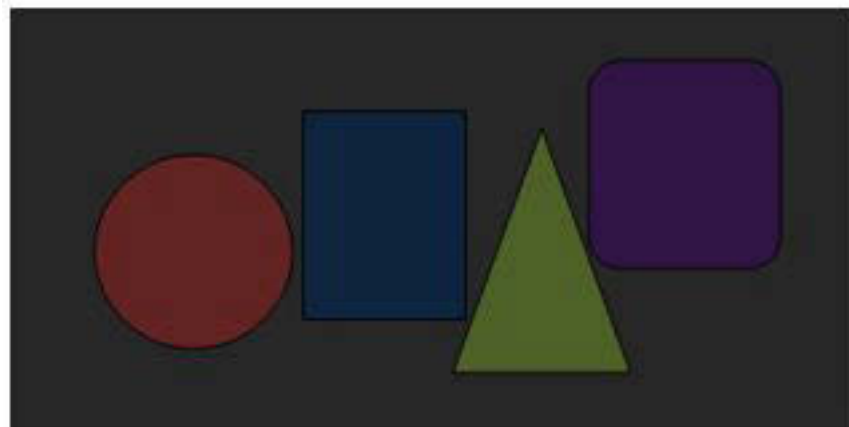
1) Untuk mengubah cahaya yang mengenai obyek/benda ke dalam bentuk tiga dimensi semu, misalnya untuk membentuk gelap terang pada gambar bentuk. Value terang (tint) untuk bagian yang kena cahaya langsung, value sedang (tone) untuk bagian yang kena cahaya normal, value gelap (shade) untuk bagian yang tidak kena cahaya atau bagian bayangan

Gambar 35. Value untuk membuat gelap terang pada gambar bentuk

2) Untuk menciptakan atau menilai karya seni, fungsi ini khususnya berkaitan dengan karakter value yang antara lain adalah sebagai berikut

- ✓ Value terang mempunyai karakter positif, bergairah, meriah, ringan

Gambar 36. Susunan warna dengan value terang

- ✓ Value normal mempunyai karakter tegas, jujur, terbuka, galak

Gambar 37. Susunan warna dengan value normal

- ✓ Value gelap mempunyai karakter berat, dalam, muram, mengerikan, menakutkan

Gambar 38. Susunan warna dengan value gelap

3) Untuk mengubah cahaya yang mengenai obyek berwarna-warni menjadi bentuk hitam putih

KOMPOSISI CHROMA

Benda apa saja dialam ini masing-masing menampakkan diri antara lain melalui warnanya. Penampakan ini dimungkinkan karena adanya cahaya. Sering pula terlihat adanya beberapa benda memiliki hue yang sama, tetapi kecemerlangannya berbeda. Misalnya ada benda yang berwarna merah cemerlang, ada pula yang merah suram, redup, keruh dan sebagainya. Hal ini terjadi karena kekuatan/intensitas warna benda tersebut berbeda. Warna-warna pelangi adalah yang paling cemerlang, mereka memiliki intensitas tertinggi atau maksimum sehingga merupakan warna yang paling murni.

Warna-warna yang semakin rendah intensitasnya adalah warna-warna yang semakin lemah dan merupakan warna yang tidak murni lagi. Warna-warna ini sudah teredam atau tercampur bahan lain. Makin rendah intensitas warna akan makin suram penampilannya. Akhirnya pada intensitas minimum, warna akan kehilangan jati dirinya dan menjadi jenuh seperti warna kelabu. Misalnya warna merah. Jika merah tercampur warna komplemennya (hijau), maka warna merah akan menjadi jenuh, tidak ada unsure merahnya lagi dan akan tampak kelabu.

Tinggi rendahnya intensitas warna, kuat lemahnya warna, cerah redupnya warna atau murni kotornya warna adalah dimensi chroma. Intensitas warna ini sering pula disebut dengan istilah brightness atau kecerahan dan kesuraman warna, sedangkan penyerapan atau peredaman warna yang menentukan intensitas warna disebut dengan saturation.

Untuk menurunkan intensitas suatu warna, caranya adalah dengan mencampur dengan warna komplemennya. Makin banyak campuran warna komplemennya, maka akan semakin redup/suram. Jika dua warna komplemen saling bercampur dalam kondisi sama kuat, maka keduanya akan saling merusak sehingga menjadi jenuh dan kehilangan jati dirinya, berubah menjadi kelabu.

Fungsi chroma adalah untuk mengubah karakter warna. Misalnya warna merah murni yang berkarakter garang, ganas, panas, bersemangat, akan berubah karakternya menjadi lemah lembut, sopan, tenang, teduh setelah tercampur dengan warna komplemennya, yaitu hijau.

c. Rangkuman

Value adalah dimensi mengenai derajat terang gelap atau tua muda warna. Pada skala value terdapat sembilan tingkatan gelap ke terang. Skala 1, 2 dan 3 adalah value gelap yang disebut shade. Skala ke 4, 5 dan 6 adalah value sedang yang disebut tone. Skala ke 7, 8 dan 9 adalah value terang yang disebut tint.

Chroma adalah tinggi rendahnya intensitas warna, kuat lemahnya warna, cerah redupnya warna atau murni kotornya warna. Fungsi chroma adalah untuk mengubah karakter warna. Misalnya warna merah murni yang berkarakter garang, ganas, panas, bersemangat, akan berubah karakternya menjadi lemah lembut, sopan, tenang, teduh setelah tercampur dengan warna komplemennya, yaitu hijau.

d. Tugas

untuk lebih memahami komposisi value dan chroma, lakukan percobaan-percobaan berikut

1. Buatlah warna huruf dan latarbelakangnya dengan kontras value warna skala pertama, skala kedua, skala ketiga dan skala keempat
2. Buatlah komposisi warna dengan hue tertinggi. Lihat dan rasakan karakter yang muncul.
3. Buat laporan tertulis dari percobaan yang anda lakukan

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

1. Bagaimana cara mengubah value warna ke dalam warna-warna bahan/pigmen?
2. Apa fungsi value dalam pembuatan desain grafis?

Apa fungsi chroma dalam pembuatan desain grafis?

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Cara mengubah value warna ke dalam warna bahan.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

g. **Lembar Kerja Peserta Didik.**

15. Kegiatan belajar 15 : Elemen Desain

a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 15 ini siswa diharapkan dapat :

- ✓ Memahami elemen-elemen desain grafis
- ✓ Membuat desain grafis dengan memadukan elemen-elemen desain

b. Uraian Materi

Dalam Pembuatan sebuah desain kita perlu memperhatikan bentuk desain yang diinginkan. Tentunya supaya desain sesuai maksud dan tujuan pembuatannya, maka ada elemen-elemen pembuatan desain yang perlu diperhatikan yaitu garis, bentuk, tekstur, ruang, ukuran dan warna

1) Garis (Line)

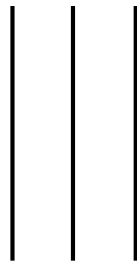
Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain.

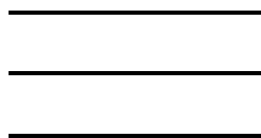
Garis adalah goresan atau batas limit dari suatu benda, ruang, bidang, warna, texture, dan lainnya. Garis mempunyai dimensi memanjang dan mempunyai arah tertentu, garis mempunyai berbagai sifat, seperti pendek, panjang, lurus, tipis, vertikal, horizontal, melengkung, berombak, halus, tebal, miring, patah-patah, dan masih banyak lagi sifat-sifat yang lain. Kesan lain dari garis ialah dapat memberikan kesan gerak, ide, simbol, dan kode-kode tertentu, dan lain sebagainya. Pemanfaatan garis dalam desain diterapkan guna mencapai kesan tertentu, seperti untuk menciptakan kesan kekar, kuat simpel, megah ataupun juga agung.

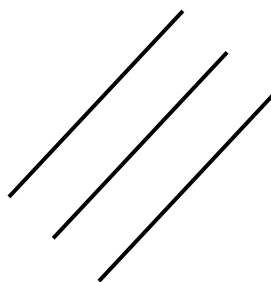
Fungsi garis antara lain :

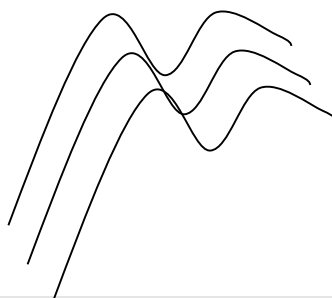
- ✓ Untuk memberikan representasi atau citra struktur, bentuk dan bidang. Garis ini sering disebut garis blabar (garis kontur) berfungsi sebagai batas/ tepi

- ✓ Untuk menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (movement), nilai irama (rhythm) dan nilai arah (direction). Garis ini disebut juga garis grafis.
- ✓ Untuk memberikan kesan matra (dimensi) dan kesan barik (tekstur). Garis ini sering disebut garis arsir atau garis tekstur. Garis tekstur lebih bisa dihayati dengan jalan meraba

Garis dalam desain grafis dibagi menjadi empat yaitu vertikal, horisontal, diagonal dan kurva

- Vertikal

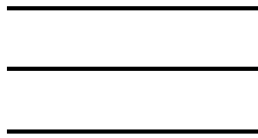
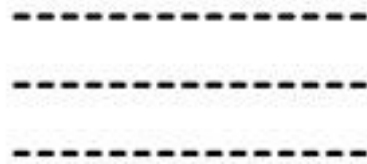
Garis vertikal atau garis tegak lurus memberikan kesan stabilitas, kekuatan dan kemegahan

- Horizontal

Garis horizontal atau garis lurus memberi kesan sugesti kesenangan atau sesuatu yang bergerak

- Diagonal

Garis diagonal atau garis miring memberi kesan sesuatu yang bergerak, dinamis, keadaan yang tidak stabil

- Kurva

Garis kurva atau garis melengkung memberi kesan kehalusan dan keanggunan

Garis memiliki beberapa macam gaya atau style, antara lain :

- ✓ Garis lurus, yaitu garis tanpa jeda, penuh
- ✓ Garis dot, yaitu garis yang terbentuk dari rangkaian dot yang tersusun memanjang
- ✓ Garis dash, yaitu garis yang terbentuk dari rangkaian dash yang tersusun memanjang
- ✓ Garis dash dot, yaitu garis yang terbentuk dari rangkaian dash dan dot yang disusun bergantian
- ✓ Garis kaligrafi, yaitu garis yang terbentuk dari kuas kaligrafi

- ✓ Garis artistik, yaitu garis yang dibuat secara khusus, tidak terikat pada konvensi yang berlaku, sehingga mengesankan citra artistik.

2) Bentuk (Shape)

Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (shape) atau bentuk plastis (form). Bangun (shape) ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya. Sedang bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (value) dari benda tersebut, contohnya lemari. Lemari hadir di dalam suatu ruangan bukan hanya sekedar kotak persegi empat, akan tetapi mempunyai nilai dan peran yang lainnya.

Jenis bentuk:

- ✓ Bentuk organik, yaitu bentuk pada karya seni rupa yang mengingatkan pada bentuk mahluk hidup, seperti manusia, binatang dan tumbuh-tumbuhan.
- ✓ Bentuk dwi-matra, yaitu bentuk pada karya seni rupa yang terbatas pada bidang, bentuk yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, seperti bentuk pada gambar dan lukisan.
- ✓ Bentuk tri-matra, yaitu bentuk pada karya seni rupa yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi, seperti bentuk patung dan bangunan
- ✓ Bentuk diam dan bergerak (statis dan kinetis) seperti pada patung, mobil dsb.
- ✓ Bentuk berirama (ritmis) seperti pada bangunan, patung dsb.

- ✓ Bentuk agung dan abadi (monumental) seperti pada bangunan dan patung.

Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

- o Huruf (Character) **:** yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dsb.
- o Simbol (Symbol) **:** yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).
- o Bentuk Nyata (Form) **:** bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.

3) Tekstur (Texture)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain sebagainya.

Secara sederhana tekstur dapat dikelompokkan ke dalam tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu dan tekstur halus.

- o Tekstur kasar nyata

  Tekstur kasar nyata memiliki peran penting dalam desain, yaitu :

  - ✓ Membantu memperoleh keindahan, karena dengan permukaan yang kasar akan lebih mudah untuk memperoleh keselarasan/harmoni.
  - ✓ Sebagai dominasi atau daya tarik manakala sebagian susunan menggunakan tekstur halus
  - ✓ Membantu memperoleh keindahan berpadu dengan kekuatan. Suatu permukaan dengan tekstur halus dapat dengan mudah digulung atau dilipat. Namun jika permukaan tersebut dilukai atau

diberi lipatan-lipatan sehingga memiliki tekstur kasar, maka akan sulit digulung atau dilipat.

- Tekstur kasar semu

  Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasarannya bersifat semu, artinya terlihat kasar tetapi jika diraba halus. Terdapat tiga macam tekstur semu :

  - ✓ Tekstur hias manual, yaitu tekstur yang menghiasi permukaan yang dibuat secara manual. Contohnya : goresan silang-silang, goresan dengan spon/kapas.
  - ✓ Tekstur mekanik, yaitu tekstur yang dibuat dengan alat mekanik seperti mistar, jangka, alat foto. Contohnya : hasil celup kain batik, tempelan-tempelan kertas
  - ✓ Tekstur ekspresi, yaitu tekstur yang merupakan bagian dari proses penciptaan seni rupa, dimana bentuk dan tekstur merupakan kesatuan yang tak dapat dipisahkan.

- Tekstur halus

  Tekstur halus adalah tekstur yang dilihat halus, dirabapun halus. Tekstur halus biasanya licin, kusam atau mengkilat

4) Ruang (Space)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek *(figure)* dan latar belakang *(background)*.

5) Ukuran (Size)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

Setiap bentuk tentu memiliki ukuran, besar kecil, panjang pendek, tinggi rendah. Ukuran-ukuran ini bukan dimaksudkan dalam besaran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi. Nisbi artinya ukuran-

ukuran tersebut tidak memiliki nilai mutlak, tetapi bersifat relatif atau tergantung pada area dimana bentuk tersebut berada. Suatu bentuk dikatakan besar manakala diletakkan pada area sempit, dan bentuk dengan ukuran yang sama dikatakan kecil manakala diletakkan pada area luas.

Ukuran dapat mempengaruhi bentuk ruang. Ukuran kecil tampak berada di belakang/jauh dan ukuran besar seolah berada di depan/dekat, sehingga unsur ukuran dapat membantu membentuk ruang maya. Bentuk dengan ukuran besar terasa menguasai ruang, tetapi ukuran besar yang terpotong bingkai akan kehilangan bentuknya dan tidak menguasai ruang lagi. Bentuk dengan ukuran kecil terasa tertelan ruang, tetapi makin kecil dan menyendiri, atau kecil diantara ukuran-ukuran besar justru akan menarik perhatian dan menciptakan dominasi.

6) Warna (Color)

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar *(Additive color/RGB)* yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat *(Substractive color/CMYK)* yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik.

Dengan menggunakan unsur-unsur desain tersebut, Anda akan membuat bentuk desain yang Anda inginkan. Tentunya supaya desain Anda dapat dilihat bagus (sesuai maksud dan tujuan Anda membuatnya), maka Anda harus mengenal unsur-unsur di atas secara baik.

c. Rangkuman

Elemen-elemen desain yang perlu diperhatikan dalam pembuatan karya seni grafis yaitu garis, bentuk, tekstur, ruang, ukuran dan warna. Garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik yang lain. Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (shape) atau bentuk plastis (form). Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Ruang merupakan jarak antara suatu

bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek.

d. Tugas

Buatlah sebuah brosur tentang kegiatan di sekolah dengan menggunakan elemen-elemen desain yang telah dijelaskan dalam uraian materi diatas.

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

1. Apa fungsi garis dalam pembuatan desain karya seni visual?
2. Jelaskan tiga jenis bentuk!
3. Jelaskan macam-macam tekstur semu!

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Fungsi garis dalam pembuatan desain karya seni visual.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

g. **Lembar Kerja Peserta Didik.**

16. Kegiatan belajar 16 : Prinsip Desain

a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 16 ini siswa diharapkan dapat :

- ✓ Memahami prinsip keselarasan dalam membuat desain karya seni visual
- ✓ Memahami prinsip kesatuan dalam membuat desain karya seni visual
- ✓ Memahami prinsip dominasi dalam membuat desain karya seni visual

b. Uraian Materi

Orang yang akan mencipta karya seni atau desain perlu mengetahui metode untuk menciptakan karya yang memiliki nilai seni. Metode untuk mencipta karya seni dan desain tersebut dikenal sebagai prinsip-prinsip dasar seni rupa dan desain, yang meliputi keselarasan/irama, kesatuan/unity, dominasi/penekanan, keseimbangan, keserasian/proporsi, kesederhanaan dan kejelasan.

1) Keselarasan/irama

Dalam seni tari dan musik, irama dapat dilihat dan didengar secara jelas. Suatu irama tarian, biasanya dapat dinyatakan dalam delapan hitungan. Hal ini terutama dapat dilihat dengan jelas saat sebuah tarian sedang diajarkan. Guru tari biasanya menghitung satu sampai delapan sembari mempraktikkan satu rangkaian gerakan tari.

Dalam seni musik pun iramanya dapat didengar secara jelas. Misalnya dilihat dari sisi tempo, dikenal ada ketukan atau hentakan 4/4, 3/4 dan 2/4 yang diulang secara terus menerus dengan beberapa aksen. Dari sisi nada, ada alunan naik turunnya lagu. Ada yang alunannya keras kontras, ada pula yang alunannya lemah lembut mendayu-dayu.

Dalam bidang seni rupa, termasuk desain didalamnya, aspek irama kurang terlihat secara nyata. Hal ini dikarenakan seni rupa pada dasarnya tidak memiliki unsur waktu/tempo kecuali pada bentuk seni rupa tertentu. Misalnya seni rupa yang menggunakan cahaya/neonsign sebagai media ekspresinya, seperti lampu-lampu hias ditaman kota.

Dikarenakan ada unsur waktu, maka gerak pengulangan dalam seni tari dan musik dapat terlihat dengan jelas, mengalir dari waktu ke

waktu. Sedangkan dalam seni rupa, gerak perulangan tidak membutuhkan waktu, tetapi hanya dengan perubahan unsur kedudukan saja yang meninggalkan bekas perulangan yang sama dan keberadaannya tampak bersamaan, sehingga aliran gerak perulangannya tidak tampak nyata. Aliran gerak dapat diwujudkan dalam bentuk garis semu.

Garis semu sebagai irama ini sangat penting dalam karya seni, karena garis semu tersebut mempunyai beberapa kegunaan, yaitu :

- Membimbing pandangan si pelihat agar mengalir ke semua obyek yang disusun mengikuti garis semu tersebut.
- Membantu prinsip kesatuan, yaitu menyatukan seluruh obyek yang disusun agar tidak tampak cerai berai
- Membantu melahirkan ruang kosong sehingga susunan terasa longgar, tidak penuh sesak saling himpit.

Agar diperoleh susunan yang betul-betul ritmis, langkah yang perlu dilakukan antara lain ;

- Jika obyek yang ditata hanya satu, akan dapat memiliki nilai irama apabila latarbelakangnya diberi bentuk-bentuk yang memiliki gerak perulangan. Misalnya gelombang ombak laut, gumpalan awan, dinding batu bata. Jika latar belakangnya tidak berulang, maka dapat dibuat unsur warna-warnanya yang berulang.
- Untuk menata obyek yang jumlahnya banyak, yang memiliki bantu kbentuk sama atau mirip tidak perlu harus member hiasan berulang pada obyeknya, karena obyeknya sendiri telah berulang. Obyek-obyek tersebut dapat disusun secara berulang membentuk garis semu secara lurus, berkelok-kelok, zig zag atau melingkar.

2) Kesatuan/unity

Karya seni/desain harus menyatu, utuh, tampak seperti menjadi satu. Tanpa adanya kesatuan, suatu karya seni atau desain akan terlihat cerai berai, kacau balau sehingga karya tersebut tidak enak untuk dilihat.

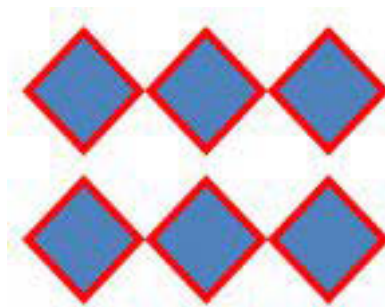
Prinsip kesatuan pada dasarnya adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun. Jika satu atau beberapa dalam susunan

terdapat saling hubungan, maka kesatuan telah dapat dicapai. Beberapa hubungan tersebut antara lain, hubungan kesamaan, kemiripan, keselarasan, keterikatan, keterkaitan, kedekatan/kerapatan. Hubungan-hubungan ini kemudian dapat digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan.

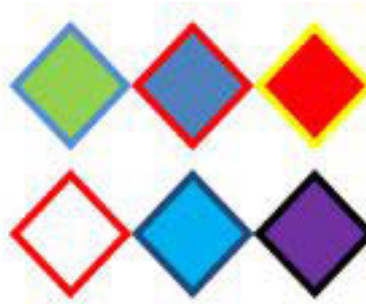
a) Pendekatan kesamaan unsur seni

   Pendekatan kesamaan untuk mencapai kesatuan dapat dilakukan dengan cara berikut

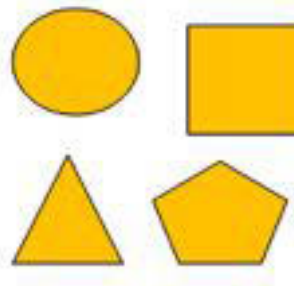
   - Menyusun kesamaan unsur seni rupa secara total

     Dengan menyusun kesamaan unsur seni rupa secara total, secara otomatis akan membawa pada kesatuan. Contohnya antara lain tatanan tegel lantai, wall paper.

Gambar 39. Kesamaan unsur seni rupa secara total

   - Menyusun kesamaan unsur bentuk

     Bentuk merupakan unsur seni rupa yang dapat saling bertentangan, sehingga menyebabkan suatu susunan menjadi tidak memiliki kesatuan. Misalnya segitiga dengan lingkaran, kasar dengan halus, keduanya merupakan bentuk bentuk yang berbeda dan tidak memiliki hubungan. Kesatuan dapat dicapai dengan menggunakan bentuk yang sama, walaupun unsur yang lain berbeda.

Gambar 40. Kesamaan unsur bentuk

- Menyusun kesamaan unsur warna

  Unsur warna juga merupakan unsur yang dapat saling bertentangan yang mengakibatkan tidak adanya kesatuan. Misalnya warna-warna komplementer seperti merah-hijau, kuning-ungu, masing-masing tidak saling memiliki hubungan, yang berarti tidak ada kesatuan. Kesatuan dapat dicapai dengan menggunakan warna yang sama, walaupun unsur yang lain berbeda.

Gambar 41. Kesamaan unsur warna

b) Pendekatan kemiripan unsur seni

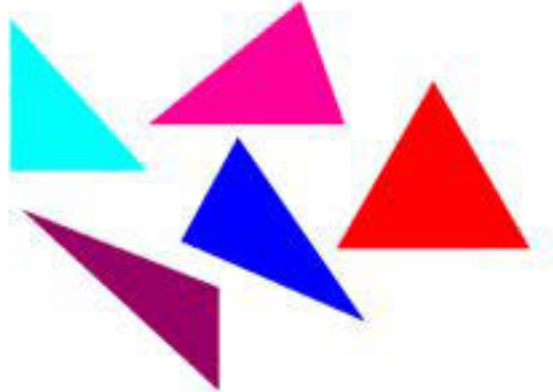
Mirip artinya hampir sama, ada perubahan-perubahan sedikit, ada transisi atau variasi. Beberapa macam kemiripan untuk mencapai kesatuan antara lain :

- Kemiripan total unsur rupa

  Menyusun sesuatu dengan kemiripan secara total semua unsur seni disebut transisi atau susunan dengan perubahan-perubahan dekat, merupakan salah satu cara untuk

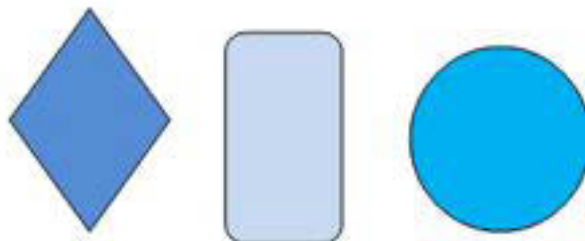
memperoleh kesatuan. Misalnya, pohon kelapa cenderung mirip satu sama lain

- Kemiripan unsur bentuk

  Kesatuan dapat dicapai dengan menggunakan bentuk obyek yang memiliki kemiripan, walaupun unsur yang lain berbeda. Misalnya, bentuk segitiga (siku, sama sisi, sama kaki) cenderung mirip sehingga dapat menyatu.

Gambar 42. Kemiripan unsur bentuk

- Kemiripan unsur warna

  Menyusun obyek yang memiliki kemiripan warna dapat menciptakan kesatuan. Warna-warna yang mirip antara lain :

  - ✓ Warna analogus, yaitu warna-warna yang saling berdekatan pada lingkaran warna
  - ✓ Warna close value, yaitu warna-warna yang saling berdekatan pada skala value
  - ✓ Warna-warna tersier dan kuarter

Gambar 43. Kemiripan warna

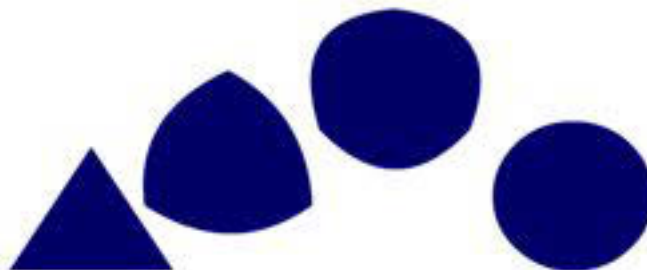
c) Pendekatan keselarasan unsur seni

Bentuk dan warna merupakan unsur seni rupa yang dapat saling bertentangan, saling tidak berhubungan, yang berarti tidak memiliki kesatuan. Sehingga dibutuhkan penyelarasan agar dicapai kesatuan dalam karya seni.

- Penyelarasan unsur bentuk

  Bentuk bentuk dapat berupa titik, garis, bidang dan volume. Masing-masing bentuk ini memiliki bentuk yang merupakan ciri khasnya. Karena masing-masing bentuk bentuk memiliki ciri khas, akibatnya bentuk bentuk yang berbeda tidak memiliki hubungan yang berarti tidak memiliki kesatuan. Misalnya, bentuk bentuk garis lurus dan garis lengkung tajam tidak memiliki kesatuan, bentuk bentuk volume bola dan kotak tidak memiliki kesatuan.

  Untuk menyatukan dua bentuk bentuk yang tidak ada hubungannya dapat dilakukan dengan cara :

  - ✓ Dijembatani, diberi penghubung atau dinetralkan dengan bentuk bentuk yang memiliki unsur kedua bentuk bentuk yang bertentangan. Misalnya segi empat dan lingkaran dinetralkan dengan bentuk setengah lingkaran.
  - ✓ Menggunakan gradasi yang menghubungkan kedua bentuk tersebut. Gradasi adalah perubahan berangsur-angsur dari bentuk bentuk satu ke bentuk bentuk yang lain.

Gambar 44. Penyelarasan bentuk

- Penyelarasan unsur warna

  Warna-warna yang bertentangan dapat diselaraskan melalui penguncian dan membuat gradasi

- ✓ Penguncian warna

  Penguncian warna dapat dilakukan dengan cara berikut :

  - Penetralan, yaitu pemberian warna-warna netral: hitam, abu-abu, putih, sehingga warna-warna terkunci.
  - Pencampuran, yaitu saling mencampur dari warna-warna yang digunakan, sehingga terdapat unsure yang saling menyamakan
  - Pengkaburan atau pengkacaan (glassing), yaitu diglasir dengan air/warna, dikaburkan dengan kaca buram, diberi percikan, sehingga batas warna-warna yang disusun kabur dan terasa menyatu
  - Pengkasaran (texturing) yaitu dengan goresan-goresan kasar pada permukaan obyek sehingga terjadi relief yang menimbulkan efek bayangan gelap terang dan akibatnya menetralkan warna yang disusun.
  - Membuat menjadi abu-abu (greying), yaitu semua warna yang digunakan dicampur dengan abu-abu sehingga semua warna menjadi kelabu.

- ✓ Gradasi warna

  Gradasi warna adalah tingkatan perubahan warna secara berangsur-angsur dari dua warna yang saling bertentangan, misalnya merah-hijau.

d) Pendekatan keterikatan unsur seni

Pendekatan kesatuan dengan pengikatan antara lain dapat dilakukan dengan cara semua warna yang digunakan diikat dengan dengan kontur yang sama, diikat dengan latar belakang warna netral, diikat dengan kesamaan fungsi obyek yang disusun.

e) Pendekatan keterkaitan unsur seni

Pendekatan kesatuan dengan pengkaitan antara lain dapat dilakukan dengan cara saling mengaitkan antara obyek satu dengan lainnya.

Misalnya obyek-obyek yang disusun saling dihubungkan dengan garis-garis semu

f) Pendekatan kerapatan unsur seni

Dalam sebuah desain visual, suatu susunan yang saling berjauhan terasa kurang menyatu, dan susunan yang saling berdekatan (merapat) terasa lebih menyatu. Kesatuan dengan pendekatan kerapatan antara lain dapat dilakukan dengan mengadakan pengelompokan obyek mendekati titik atau garis yang membentuk garis semu tertentu.

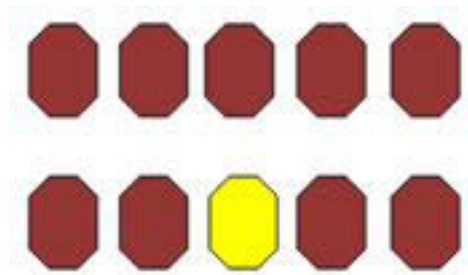
3) Dominasi/penekanan

Karya seni rupa/desain harus memiliki dominasi, sebab kalau tidak menjadi tidak menarik, hambar, membosankan. Tujuan dari dominasi antara lain :

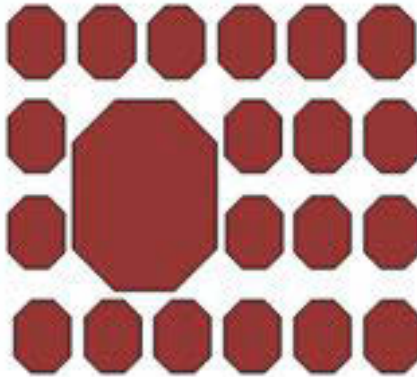
- ✓ menarik perhatian
- ✓ menghilangkan kebosanan
- ✓ memecah keteraturan/rutinitas

Terdapat beberapa cara untuk memperoleh dominasi, yaitu dengan kontras discord (berselisih), kontras ekstrem, anomali/kelainan dan keunggulan

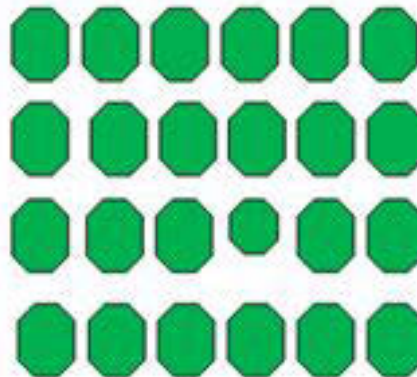
a) Dominasi kontras discord (berselisih)

Merupakan dominasi yang menggunakan kontras bentuk dan kontras warna komplementer. Dominasi kontras discord terasa keras, tajam dan mengarah pada kontradiktif sehingga tidak cocok untuk hal-hal yang berkaitan dengan kenikmatan. Dominasi kontras discord lebih cocok untuk hal-hal yang diinginkan segera terlihat, seperti untuk desain komunikasi visual.

Gambar 45. Dominasi kontras discord

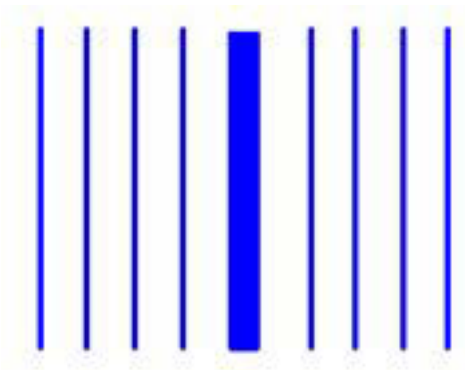
b) Dominasi kontras ekstrem

Kontras ekstrem artinya kontras pertentangan tajam dan digolongkan sebagai kontras berulang, misalnya gelap-terang, besar-kecil, kasar-halus. Kontras ekstrem lebih harmonis dibandingkan dengan kontras discord, sehingga terasa lebih enak dipandang.

Gambar 46. Dominasi kontras ekstrem

c) Dominasi anomali/kelainan

Pada dasarnya sesuatu yang lain dari yang umum dapat menjadi dominasi. Sesuatu yang lain dari yang umum tentu akan menarik perhatian, akan terpandang lebih dahulu dan menjadi pusat perhatian, sehingga dapat menjadi dominasi.

Gambar 47. Dominasi anomali

d) Dominasi keunggulan

Sesuatu yang unggul, istimewa, paling kuat juga dapat menjadi dominasi. Misalnya warna kuning merupakan warna paling kuat diantara beberapa warna, sehingga dengan ukuran warna yang sama, kuning akan mendominasi

Gambar 48. Dominasi keunggulan

Dominasi pada suatu susunan sebaiknya tidak hanya satu, namun dominasi yang kedua dan ketiga harus semakin lemah. Tujuannya adalah untuk membimbing pandangan ke seluruh susunan dan untuk menjaga keseimbangan. Jika dominasi hanya satu, maka akan menyita pandangan sehingga pandangan berhenti pada satu tempat.

c. Rangkuman

Metode untuk mencipta karya seni dan desain dikenal sebagai prinsip-prinsip dasar seni rupa dan desain, yang meliputi keselarasan/irama, kesatuan/unity, dominasi/penekanan, keseimbangan, keserasian/proporsi, kesederhanaan dan kejelasan.

Dalam seni rupa, gerak perulangan tidak membutuhkan waktu, tetapi hanya dengan perubahan unsur kedudukan saja yang meninggalkan bekas perulangan yang sama dan keberadaannya tampak bersamaan, sehingga aliran gerak perulangannya tidak tampak nyata. Aliran gerak dapat diwujudkan dalam bentuk garis semu.

Prinsip kesatuan pada dasarnya adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun. Beberapa hubungan tersebut antara lain, hubungan kesamaan, kemiripan, keselarasan, keterikatan, keterkaitan, kedekatan/kerapatan.

Terdapat beberapa cara untuk memperoleh dominasi, yaitu dengan kontras discord (berselisih), kontras ekstrem, anomali/kelainan dan keunggulan

d. Tugas

Untuk lebih memahami prinsip keselarasan, kesatuan dan dominasi dalam pembuatan desain karya seni rupa, lakukan percobaan-percobaan berikut.

1. Dengan menggunakan media kertas yang warnanya sama, buatlah susunan karya yang memiliki unsur keselarasan. Kertas dapat dipotong-potong menggunakan gunting sebelum disusun agar selaras
2. Dengan menggunakan media kertas yang warnanya berbeda-beda, buatlah karya yang memiliki unsur kesatuan.
3. Dengan menggunakan media kertas yang warnanya sama dan berbeda, buatlah karya yang memiliki unsur dominasi
4. Dokumentasikan karya anda tersebut dan buatlah laporan tertulis dari percobaan diatas

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

1. Apa fungsi garis semu dalam karya seni rupa?
2. Apa yang dimaksud pendekatan kesamaan unsur seni untuk memperoleh kesatuan?
3. Jelaskan cara-cara untuk memperoleh dominasi!

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Fungsi garis semu dalam karya seni rupa.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

17. Kegiatan belajar 17 : Prinsip desain : keseimbangan, keserasian, kesederhanaan, kejelasan

a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 17 ini siswa diharapkan dapat :

- ✓ Memahami prinsip keseimbangan dalam membuat desain karya seni visual
- ✓ Memahami prinsip keserasian dalam membuat desain karya seni visual

- ✓ Memahami prinsip kesederhanaan dalam membuat desain karya seni visual
- ✓ Memahami prinsip kejelasan dalam membuat desain karya seni visual

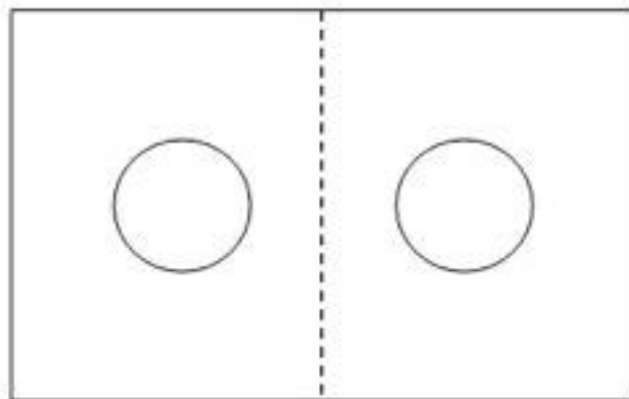
b. Uraian Materi

Dalam kegiatan belajar 17 ini, akan dilanjutkan pembahasan mengenai prinsip-prinsip desain yaitu keseimbangan, keserasian, kesederhanaan dan kejelasan.

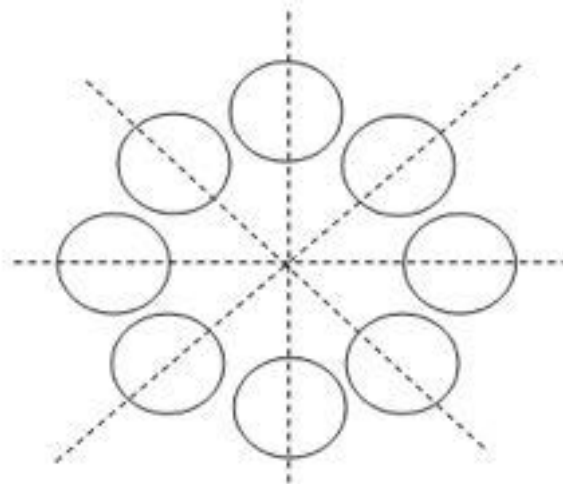
1) Keseimbangan

Karya seni/desain harus memiliki keseimbangan agar enak dilihat, tidak berat sebelah. Sebuah karya dikatakan seimbang manakala semua bagian pada karya bebannya sama, sehingga ada gilirannya akan membawa rasa tenang dan enak dilihat. Ada beberapa jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris, memancar, sederajat dan tersembunyi.

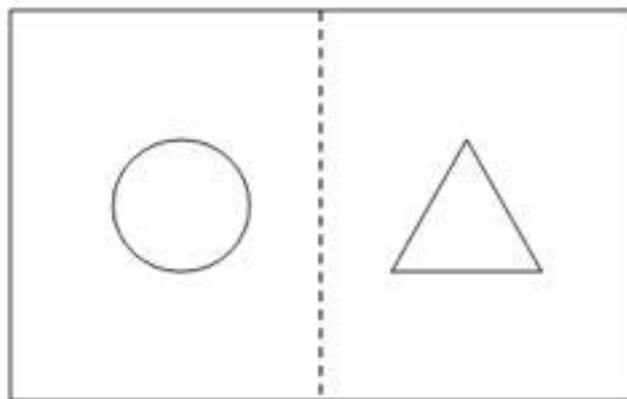
a) Keseimbangan simetris

Keseimbangan simetris yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan sama persis, baik dalam bentuk bentuknya, besaran ukurannya, arahnya, warna maupun teksturnya. Jenis keseimbangan ini sanat mudah membuatnya, yaitu dengan cara menyamakan sepenuhnya ruang sebelah kiri dengan ruang sebelah kanan. Komposisi yang sama persis ini menghasilkan kesan kaku dan statis, tidak ada gerak, sesuai untuk membuat desain yang bersifat resmi.

Gambar 49. Keseimbangan simetris

b) Keseimbangan memancar

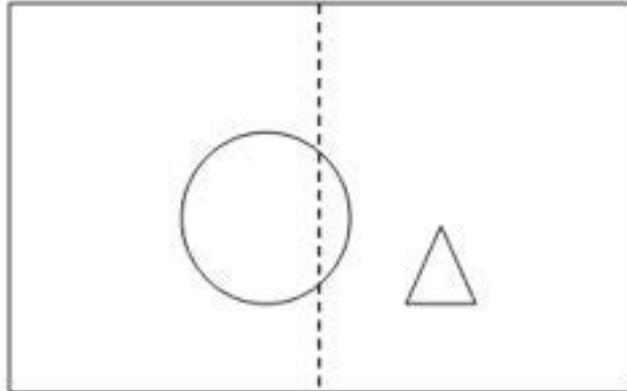
Keseimbangan memancar sesungguhnya sama dengan keseimbangan simetris, tetapi kesamaan polanya bukan hanyadiantara ruang sebelah kanan dan kiri saja, melainkan juga antara ruang sebelah atas dan bawah.

Gambar 50. Keseimbangan memancar

c) Keseimbangan sederajat

Keseimbangan sederajat yaitu keseimbangan komposisi antara ruang sebelah kiri dan sebelah kanan tanpa memperdulikan bentuk yang ada dimasing-masing ruang.

Gambar 51. Keseimbangan sederajat

d) Keseimbangan tersembunyi

Keseimbangan tersembunyi sering juga disebut keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dengan kanan

meskipun keduanya tidak memiliki besaran sama maupun bentuk bentuk yang sama.

Gambar 52. Keseimbangan tersembunyi

2) Keserasian/proporsi

Proporsi merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa untuk memperoleh keserasian. Karya seni/desain harus serasi agar enak dinikmati. Karya yang tidak serasi tentu tidak sedap dipandang. Proporsi pada dasarnya menyangkut perbandingan ukuran yang sifatnya matematis. Yang menjadi masalah adalah bahwa karya seni/desain berangkat dari rasa, sehingga sangat sulit menetapkan ukuran perbandingan yang bersifat matematis ke dalamnya.

Dalam mempelajari proporsi terdapat tiga hal yang perlu dipahami, yaitu proporsi ideal, proporsi pemecahan masalah, proporsi penyangatan.

a) Proporsi ideal

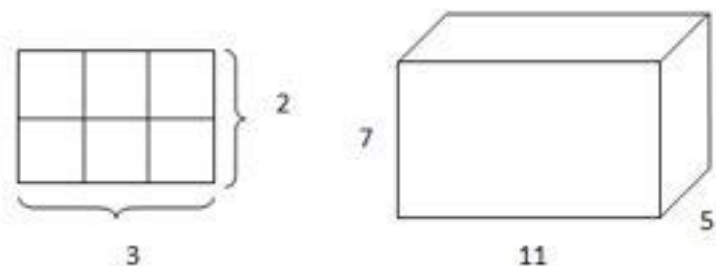
Proporsi yang ideal adalah suatu ukuran perbandingan dari penciptaan karya seni yang dibuat atas dasar kaidah-kaidah perbandingan yang dianggap paling ideal sehingga diperoleh karya seni yang menarik.

Terdapat empat masalah proporsi ideal yaitu proporsi bentuk bentuk dan proporsi ruang, proporsi antara bentuk bentuk dan ruang, proporsi antara bentuk bentuk dalam ruang, proporsi warna.

- Proporsi bentuk bentuk dan proporsi ruang

  Bentuk bentuk dapat berupa dua dimensi dan tiga dimensi. Demikian pula dengan ruang, dapat berupa dua dimensi dan tiga dimensi. Dua dimensi memiliki dimensi panjang dan lebar,

sementara tiga dimensi memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal. Proporsi bentuk bentuk maupun proporsi ruang adalah menyangkut ukuran, dimana proporsi yang dianggap ideal pada umumnya dinyatakan dengan ukuran yang bersifat matematis. Beberapa proporsi bentuk bentuk dan proporsi ruang yang bersifat matematis tersebut diantaranya :

- ✓ The golden oblong, merupakan suatu ukuran perbandingan bentuk bentuk dan keluasan ruang yang telah dicipta sejak jaman Yunani, yaitu perbandingan ukuran keluasan 2 : 3 untuk dua dimensi dan perbandingan ukuran keluasan 5 : 7 : 11 untuk tiga dimensi.

Gambar 53. The golden oblong

- ✓ The golden mean, merupakan prinsip perbandingan keluasan 1 : 1,618. Perbandingan ini diperoleh dari deret ukur 1, 1,618, 2, 2,618…. dan seterusnya, yang secara relative sama dengan deret ukur 8, 13, 21, 34, 55, 89 … dan seterusnya, yang secara relative pula sama dengan deret ukur 13/8, 21/13, 34/21, 55/34, 89/55 … dan seterusnya.
- ✓ The golden mean rectangle, merupakan proporsi persegi panjang atas dasar prinsip the golden mean dengan perbandingan panjang 1,618 dan lebar 1. Proporsi jenis ini sering disebut proporsi agung.

- o Proporsi antara bentuk bentuk dan ruang

  Proporsi ukuran antara bentuk bentuk dan ruang tempat dimana bentuk bentuk itu berada, tidak ada ukuran yang pasti.

Semuanya hanya berdasarkan rasa. Proporsi tersebut antara lain sebagai berikut

- ✓ Ukuran obyek yang sangat kecil dibandingkan dengan keluasan ruang tempat obyek itu berada, akan terasa obyek termakan/tertelan ruang dan ruang terasa kosong. Namun sering juga obyek yang kecil diantara ruang yang kosong menjadi menarik perhatian.
- ✓ Proporsi antara ruang dan bentuk yang ada didalamnya yang ideal kurang lebih 75% ruang terisi.
- ✓ Ukuran obyek yang teramat besar atau obyek memenuhi semua ruang, obyek terasa mendominasi, tetapi trasa sesak, trasa tidak dapat bergerak, terasa muatan terlalu berat.
- ✓ Ukuran obyek yang sangat besar dan keluar dari bingkai, obyek akan kehilangan bentuk dan tidak mendominasi lagi. Bentuk yang terpotong bingkai ini secara psikologis member kesan suatu ukuran yang besarnya tak terhingga. Metode ini sangat penting untuk tujuan komunikasi persuasi pada desain grafis.
- ✓ Susunan beberapa obyek dengan ukuran besar dan jumlah sedikit pada suatu ruang akan terasa berat, kuat, sedikit sesak
- ✓ Susunan beberapa obyek dengan ukuran kecil dan jumlah banyak pada suatu ruang akan terasa ringan, sedikit longgar
- ✓ Susunan bentuk dengan jumlah ganjil pada suatu ruang terasa lebih menarik dibandingkan dengan susunan berjumlah genap.

- o Proporsi antara bentuk bentuk dalam ruang

  Prinsip proporsi pada dasarnya adalah hukum hubungan. Dari hubungan antara bentuk bentuk dan ruang akan melahirkan efek tertentu

- ✓ Susunan bentuk dengan hubungan ukuran secara repetisi membawa efek pandangan mata terhenti dan terasa menjemukan
- ✓ Susunan bentuk dengan hubungan ukuran secara transisi membawa efek pandangan berhenti sejenak kemudian berkeliling ke seluruh obyek secara halus
- ✓ Susunan bentuk dengan hubungan ukuran secara oposisi membawa efek pandangan terkejut, terbelalak, pandangan cepat tertangkap namun cepat juga beralih ke obyek lain

- Proporsi warna

  Untuk memperoleh komposisi warna yang sebanding keluasannya, maka berdasarkan hasil percobaan Newton diperoleh perbandingan keluasan sebagai berikut.

  - ✓ Keluasan warna kuning 3 bagian
  - ✓ Keluasan warna merah 5 bagian
  - ✓ Keluasan warna biru 8 bagian

  Komposisi warna yang menggunakan perbandingan keluasan warna dengan perbandingan tersebut akan menghasilkan komposisi yang sebanding, artinya masing-masing memiliki kekuatan yang sama, tidak ada yang menonjol. Jika salah satu warna dibesarkan ukurannya, maka akan menjadi tidak seimbang dan warna yang perbandingan keluasannya diperbesar akan menjadi menonjol dan dominan.

b) Proporsi pemecahan masalah

Dalam mencipta karya seni/desain, sering dijumpai bentuk-bentuk yang tidak proporsional sehingga karya seni menjadi tidak serasi. Oleh karena itu harus dicarikan pemecahan untuk memperbaiki bentuk-bentuk tidak proporsional tersebut agar serasi. Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan mengubah kesan melalui kekuatan karakter garis dan warna. Adapun kekuatan karakter garis dan warna tersebut antara lain :

- ✓ Garis-garis horizontal terasa menambah ukuran panjang mendatar dan terasa mengurangi ukuran tinggi sebenarnya

- ✓ Garis-garis vertical terasa menambah ukuran tinggi sebenarnya dan terasa mengurangi ukuran panjang mendatar
- ✓ Warna-warna dengan value terang terasa memperluas ukuran dan terasa menambah besar ukuran
- ✓ Warna-warna dengan value gelap terasa mempersempit ukuran dan terasa memperkecil bentuk ukuran

Pengetahuan tentang karakter garis dan value warna tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah bentuk bentuk yang tidak proporsional menjadi serasi. Misalnya, rumah yang langit-langitnya tinggi sebaiknya dihiasi dengan garis-garis horizontal dan rumah yang langit-langitnya rendah sebaiknya dihiasi dengan garis-garis vertical.

c) Proporsi penyangatan

Proporsi penyangatan artinya proporsi yang dilebih-lebihkan atau disangatkan untuk tujuan tertentu. Dalan desain banyak dilakukan upaya melebih-lebihkan untuk menciptakan daya tarik/dominasi. Misalnya bentuk iklan dengan ukuran dua kolom dan panjang setinggi halaman Koran.

3) Kesederhanaan

Kesederhanaan artinya tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah terasa menjadi ruwet dan jika dikurangi terasa ada yang hilang. Sederhana bukan berarti harus sedikit, tetapi yag tepat adalah pas. Misalnya untuk menggambarkan sebuah pasar, jika digambarkan hanya dengan obyek satu orang tidak dapat disebut sederhana, karena suasana pasar tidak tergambarkan. Maka sederhananya pasar barangkali memerlukan lima sampai sepuluh orang, mana yang lebih pas.

4) Kejelasan

Jelas artinya mudah dipahami, mudah dimengerti, tidak memiliki lebih dari satu arti. Prinsip kejelasan sesungguhnya lebih tepat untuk tujuan tata desain, karena desain adalah seni terapan yang ditujukan untuk kepentingan orang lain, dimana desain harus dapat dimengerti orang lain. Untuk desain komunikasi visual, misalnya, suatu desain harus dapat dibaca dengan jelas, harus dapat dimengerti maksud dan isi desain.

c. Rangkuman

Sebuah karya dikatakan seimbang manakala semua bagian pada karya bebannya sama, sehingga pada gilirannya akan membawa rasa tenang dan enak dilihat. Ada beberapa jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris, memancar, sederajat dan tersembunyi.

Proporsi merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa untuk memperoleh keserasian. Dalam mempelajari proporsi terdapat tiga hal yang perlu dipahami, yaitu proporsi ideal, proporsi pemecahan masalah, proporsi penyangatan.

Kesederhanaan artinya tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah terasa menjadi ruwet dan jika dikurangi terasa ada yang hilang Jelas artinya mudah dipahami, mudah dimengerti, tidak memiliki lebih dari satu arti.

d. Tugas

Sebelum mengerjakan tugas, ketua kelas membagi kelas menjadi dua kelompok. Lakukan percobaan-percobaan berikut dalam kelompok

1. Setiap anggota kelompok mengatur posisi berdiri/duduk sehingga membentuk keseimbangan simetris, memancar, sederajat dan tersembunyi.
2. Dokumentasikan kondisi pada saat tercapai keseimbangan.
3. Buatlah laporan tertulis hasil percobaan anda

e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

1. Apa yang dimaksud keseimbangan dalam sebuah karya desain?
2. Jelaskan tiga macam proporsi untuk memperoleh keserasian!
3. Jelaskan penerapan prinsip kesederhanaan dalam sebuah karya desain!

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Pengertian keseimbangan.

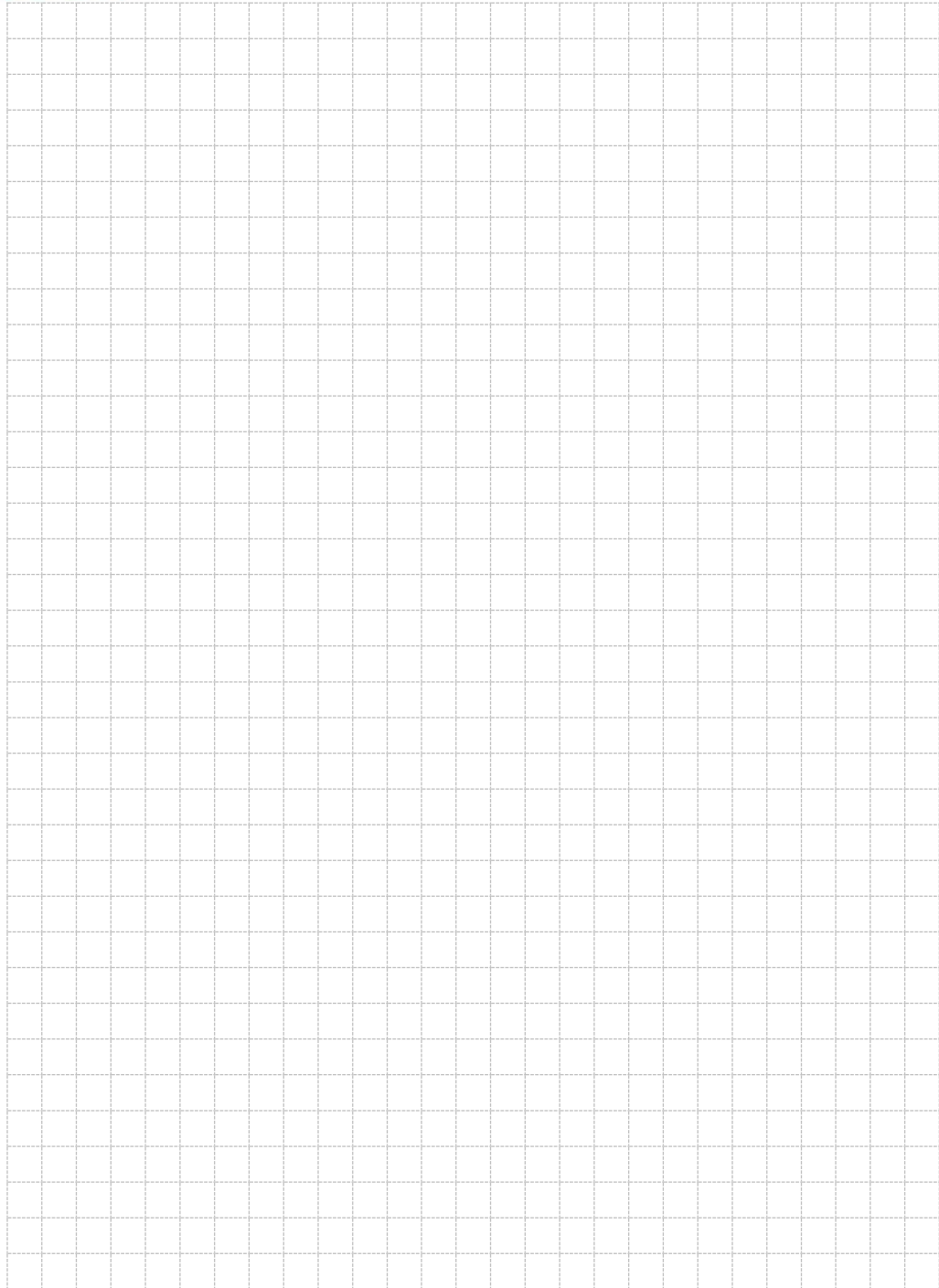
....

....

....

....

LJ- 02 : Macam-macam proporsi untuk memperoleh keserasian.

LJ- 03 : Penerapan prinsip kesederhanaan.

18. Kegiatan belajar 18 : Layout

a. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar 18 ini siswa diharapkan dapat :

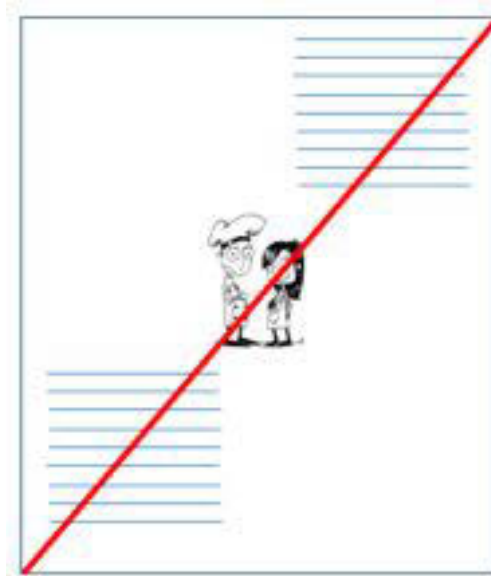
- ✓ Memahami pengertian lay out
- ✓ Memahami berbagai format lay out
- ✓ Membuat lay out media komunikasi grafis

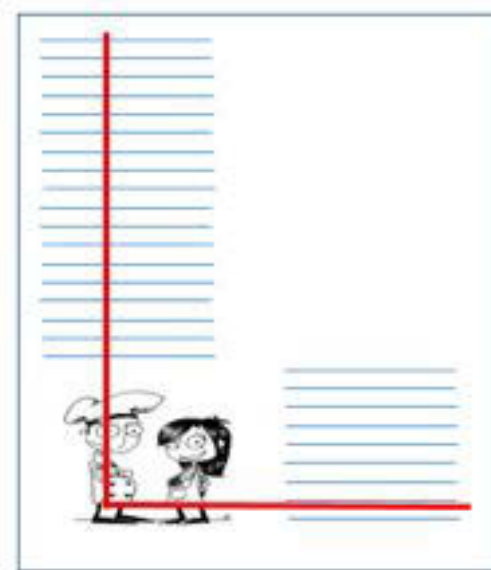
b. Uraian Materi

Memadukan unsur-unsur grafis untuk menghasilkan media komunikasi visual yang komunikatif merupakan seni tersendiri. Pengorganisasian dan penataan unsur-unsur yang akan disertakan harus memenuhi kriteria tertentu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam dunia grafis dikenal istilah lay out, yaitu sebuah sketsa rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan. Usaha untuk menyusun, menata dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif menarik perhatian dan mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah tata letak.

Jenis tata letak yang umum digunakan adalah vertical, horizontal dan diagonal. Namun format vertical dan horizontal terkadang masih menyisakan banyak ruang kosong. Berikut ini contoh berbagai format tata letak dan karakteristiknya

1) Format /

   Menghasilkan ruang kosong terlalu banyak, kesannya sepi dan banyak informasi tidak termuat

2) Format L

Cukup dinamis, sirkulasi ruang gerak cukup dan memiliki kesan pandangan terarah

3) Format Z

Cukup dinamis, sirkulasi ruang gerak cukup, kesan pandangan sudah diarahkan

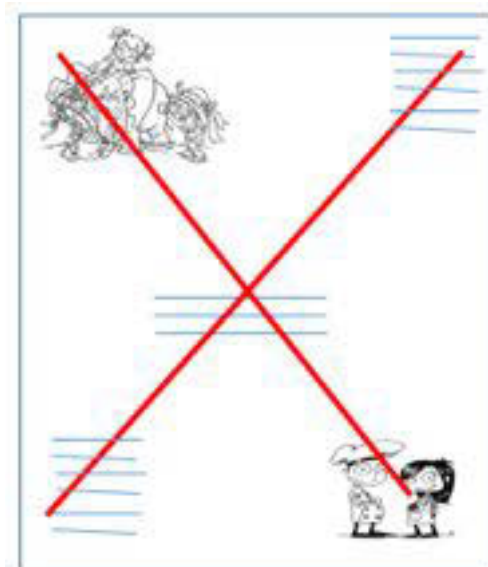
4) Format C

   Menghasilkan keseimbangan dinamis dengan konsep pandangan terarah

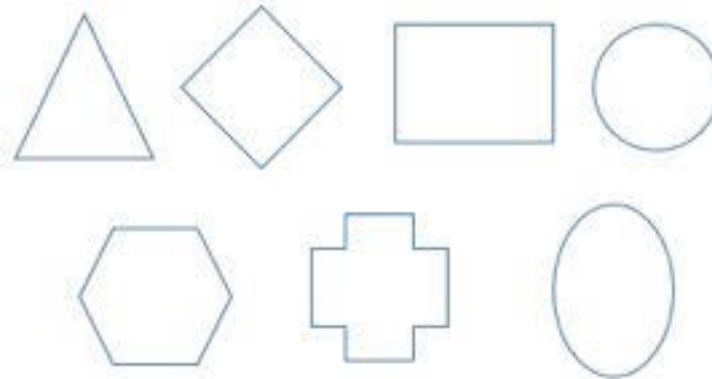
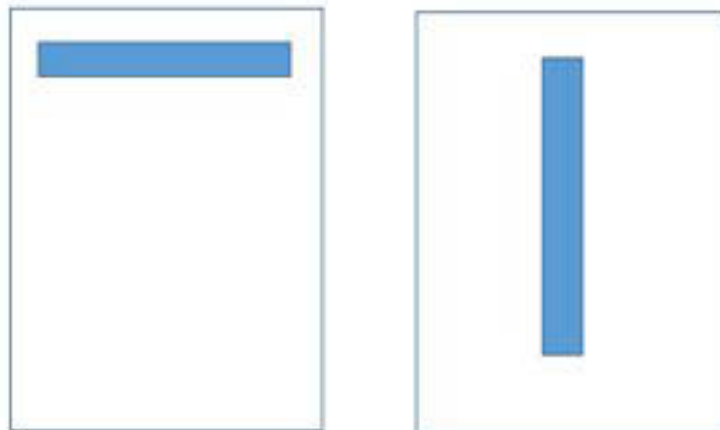
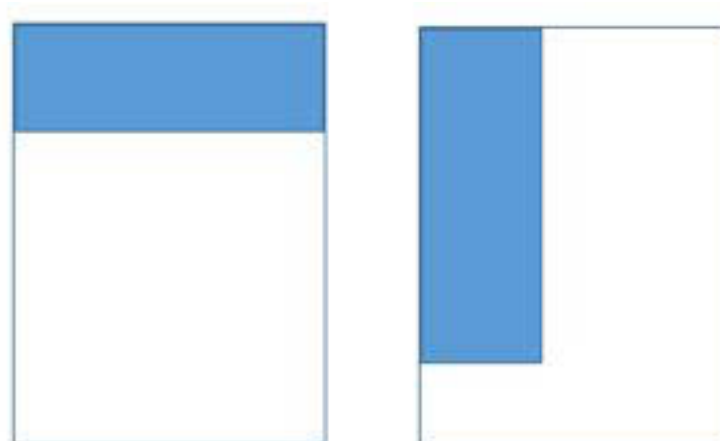
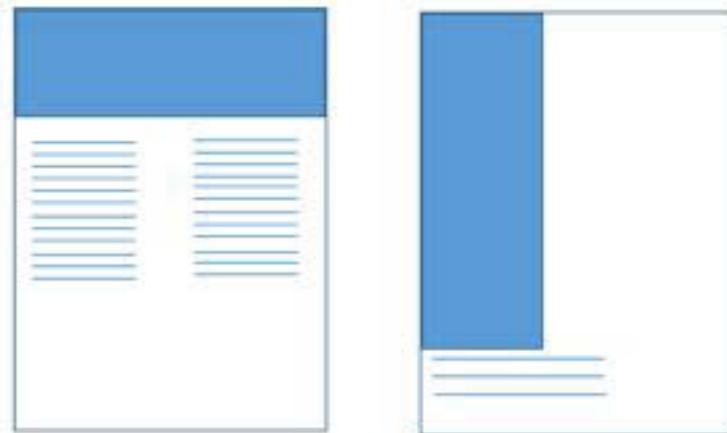
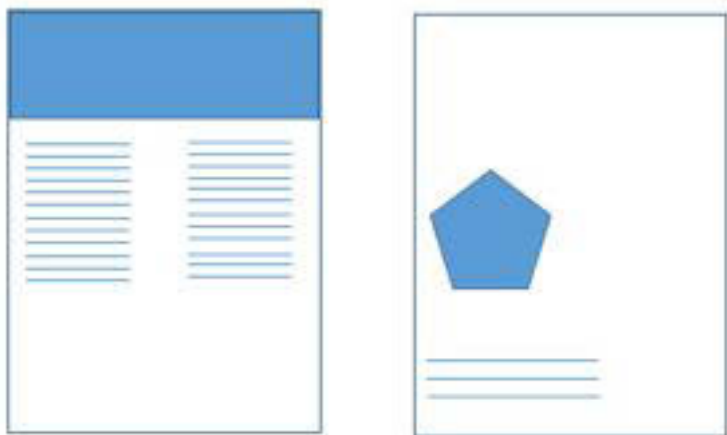
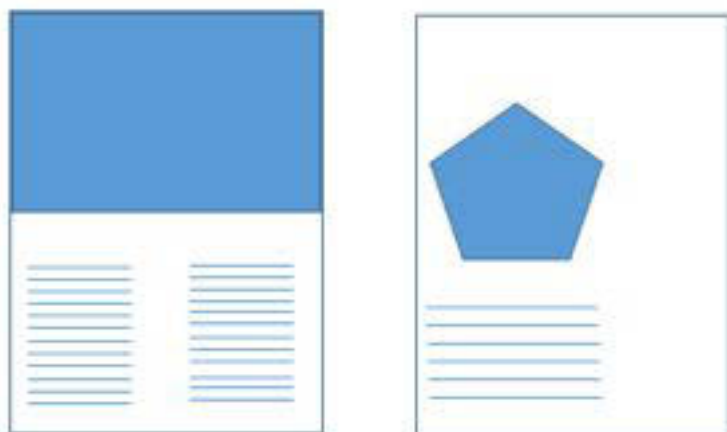
5) Format 7

   Menghasilkan sirkulasi ruang gerak cukup dengan kesan pandangan terarah

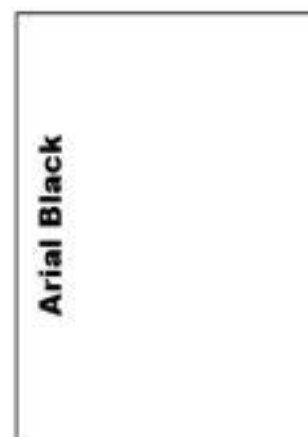
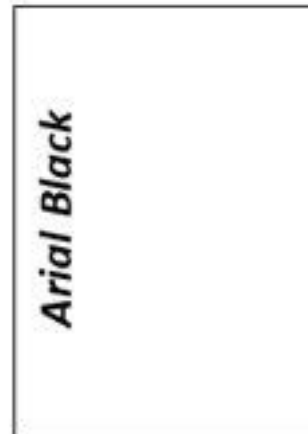
6) Format X

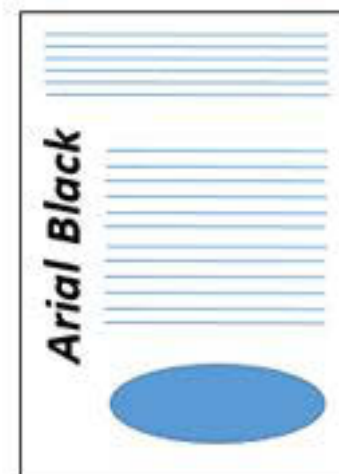
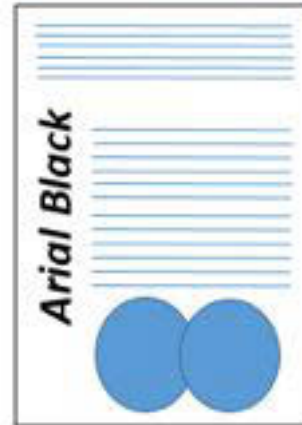
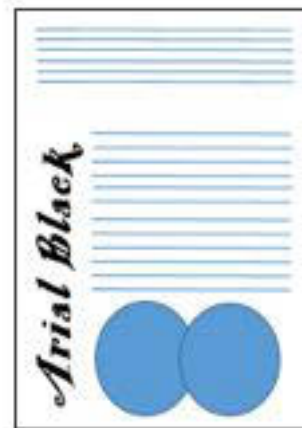
Menghasilkan efek padat, sempit, sirkulasi ruang gerak dan pandangan tidak terfokus

Untuk meletakkan unsur gambar dan teks dapat dilakukan dengan susunan vertical, horizontal, diagonal maupun bersinggungan. Hal ini hanya merupakan pola dasar dan desainer harus selalu mengembangkan berbagai pola peletakan sesuai dengan misinya.

Hal utama yang harus dipertimbangkan dalam membuat desain adalah menyangkut bentuk, ukuran dan proporsi. Langkah-langkah dasar yang dapat dipergunakan sebagai panduan adalah sebagai berikut

2. Menentukan bentuk (shape). Bentuk yang sering dipergunakan adalah sebagai berikut

3. Menentukan peletakan

4. Menentukan proporsi

5. Menentukan lay out

6. Memasukkan bentuk (shape) yang telah dipilih

7. Membuat proporsi yang paling baik

8. Menambahkan ruang-ruang untuk naskah

9. Membuat bentuk-bentuk alternatif

10. Menentukan posisi teks yang akan menjadi kepala (judul)

11. Mengubah ukuran judul

12. Melengkapi judul dengan garis-garis naskah

13. Memasukkan bentuk (shape)

14. Melakukan variasi antara bentuk, garis naskah dan judul

15. Menentukan jenis huruf judul baru, jenis huruf naskah. Melakukan eksperimen dengan mengubah jenis huruf naskah maupun judul. Perhatikan pula panduan penggunaan jenis huruf antara judul, subjudul dan naskah.

16. Bereksperimen dengan jenis-jenis huruf untuk desain, misalnya jenis huruf dekoratif
17. Menambahkan warna pada judul diikuti warna pada teks. Lakukanlah kombinasi warna antara judul dengan teks. Perlu pengetahuan tentang psikologi warna dan pengaruhnya pada karateristik sasaran.
18. Masukkan ilustrasi dan pastikan kesesuaiannya dengan huruf, baik judul maupun naskah
19. Masukkan ilustrasi, baik foto maupun hand drawing, sesuaikan dengan jenis huruf, baik judul maupun naskah.

c. Rangkuman

Lay out yaitu sebuah sketsa rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan. Usaha untuk menyusun, menata dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif menarik perhatian dan mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah tata letak. Jenis tata letak yang umum digunakan adalah vertikal, horisontal dan diagonal.

d. Tugas

Buatlah sebuah media komunikasi grafis berupa brosur kegiatan ekstra kurikuler di sekolah, mulai dari pembuatan sketsa awal hingga dilengkapi dengan kata dan gambar sebagai pelengkap hingga terwujud tata letak komprehensif menurut langkah-langkah yang telah disebutkan dalam uraian materi diatas.

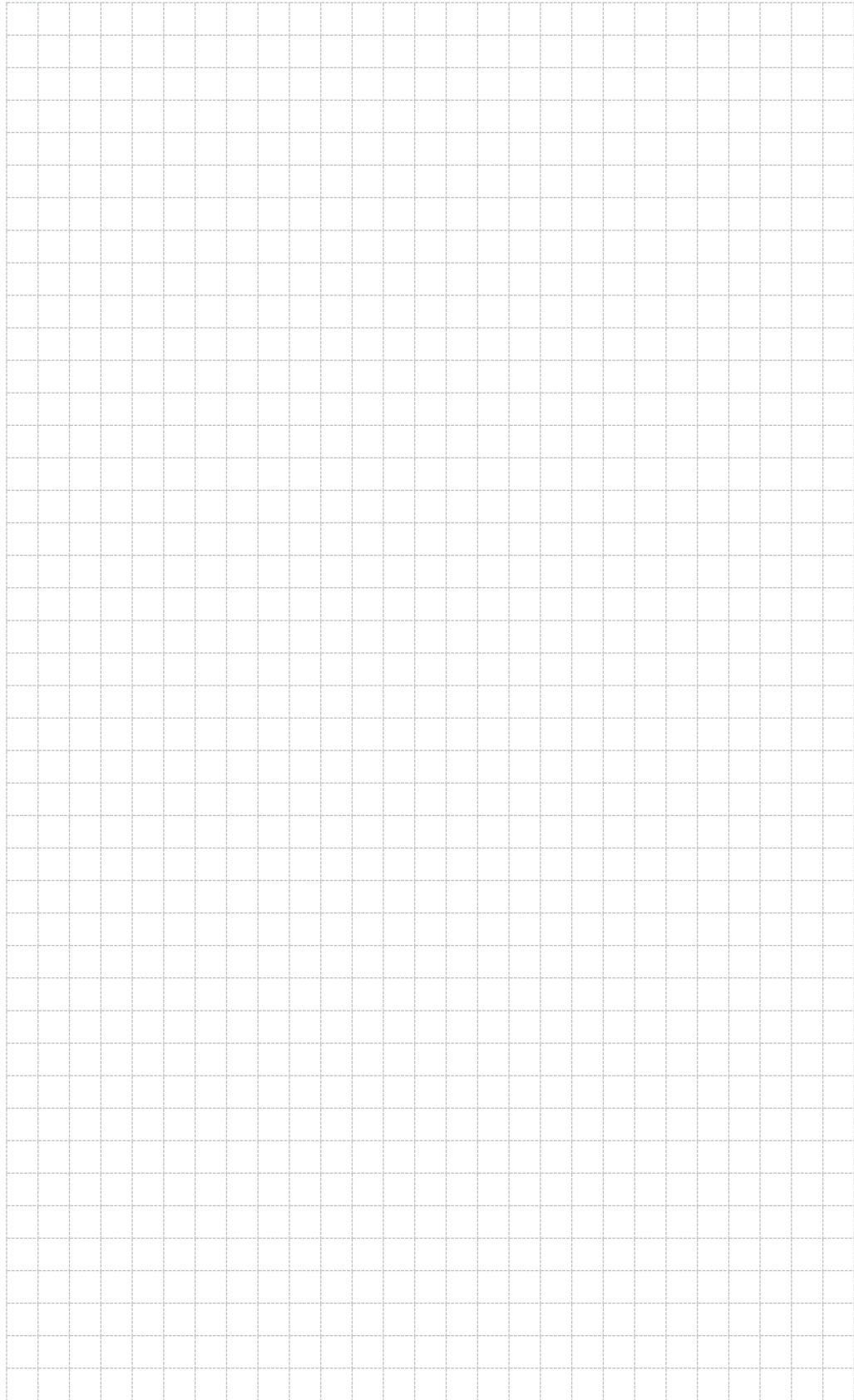
e. Tes Formatif

Dalam test ini setiap peserta didik membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawabannya pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

2. Apakah yang dimaksud dengan layout?
3. Sebutkan tiga macam format layout beserta karakteristiknya!

f. Lembar Jawaban Tes Formatif

LJ- 01 : Pengertian lay out.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

DAFTAR PUSTAKA

Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs., Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain, Jalasutra, Yogyakarta, 2009

Pujiriyanto, Desain Grafis Komputer, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2005

Suyanto, M., Multimedia Alat untuk Meningkatkan Kebutuhan Bersaing, Penerbit Andi Yogyakarta, 2003

Suyanto, M., Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, Amikom Yogyakarta

Vaughan, Tay, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2006